

ラクレスの栄光Ⅳ~神えからの贈り物~のすど



宝島社



SUPER FAMICOM[®]

ヘラクレスの意光W

THE THE PROPERTY OF THE PARTY O

『深い』RPGを徹頭徹尾味わう本

すべての乗り移り可能キャラクター、総勢101人の能力を、見かすべ「資表で紹介! 特殊コマントも、ひとめで習得じなしど効果がわかる」⇒出会う場所も、「自瞭然!

TEST STATES

塩田信之&CB's Project·編





ヘラクレスの栄光

~神々からの贈り物~

のすべて



衝撃の前作からはや2年と4か月。ギリシ ア神話を核としたRPGが帰ってきた! システムを大幅に改良し、アイテム探しな どの新要素で遊べる最新作を、スーリー 攻略面とアイテムアク面の両方から深淵 を追求。意志次第でいつまでも遊べるこの RPG、骨までしゃぶり尽くそう!!

へラクレスの栄光II ー神々からの贈り物ー



CONTENTS





L. I. 古代地中海世界

そこには、神々と人間とがともに生きて いた。全能者ゼウスを頂点とする神々は オリンポスに住み、人間たちを支配して きたのだ。

そんな時代、世界にはたびたび英雄があ

らわれ、活躍した。現代に伝わる神話は、 そんな英雄環境列ってきたものである。 この物語も、そんな英雄環のひとつ。へ ラクレスという性力無双の不死人をひと つの中心に置き、幻の土地アトランティ スと神々とのつながりを描いた作品である……

アトランティスという世界の原質によい りの少年に不死の運命を与え、さらにひ とりの少女をも返離な運命に陥れる。そ んな3人のアトランティス人が9000年後 の地中海世界によるがくり、世界を教う ため、そして自分自身を取り戻すため の原に出る。果たしてその先になにが特 を受けているのかを知らずに

O 少年たち3人と、悩める英雄へラクレス の出会いはなにをもたらすのか……

ヘラクレスの栄光™地上世界マップ 4
キャラクター・プロフィール 6
トランスファー・キャラクター能力リスト10
ヘラクレスの栄光 VI の世界20
ギリシア神話の世界26
ヘラクレスの栄光とバンドラの箱92

ヘラクレスの栄光IV 攻略欄	-29
■プロローグ 知恵と知識の国の黄昏・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	-30
モイライ神殿周辺~ベテルスの家····································	-33
	34
■雷の山道~デメーテル神殿~ビーナス神殿・	-35
●北国の山	36
- テルマ地方~アポロン神殿	30
●テルマ~ヘルメス神殿・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	39
●テルマの森・	40
	-41
	42
	-43
●大岩壁· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
●トランティア・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
●トランティア城・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	47
●秘密の施設・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	48
●サンタレン〜海上・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
●エジプト地方・砂漠〜ビゼルト ●工事現場〜バッカス神殿	91
一工事現場~ハッカス仲段・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ピラミッド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
さびれた港・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ネアポリス〜エトナ島〜魔物の巣窟・ ペロポネソス地方〜ボネス〜〜パイトス神殿・	
ースパルタ・…・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
- スパルタの地下	
・アテネ~竪琴教室・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
アテネ城〜ゼウス神殿〜スタル〜劇場	02
*岩を砕く船~クレタ島~トロイ	66
■岩を砕く船~クレタ島~トロイ●ベルシア地方~カザール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67
*若を砕く船〜クレタ島〜トロイ ペルシア地方〜カザール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67 ··68
岩を砕く船〜クレタ島〜トロイ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67 ··68 ··69
# 若を砕く船ークレタ島ートロイ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67 ··68 ··69 ··70
# 若を砕く船〜クレタ島〜トロイ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67 ··68 ··69 ··70 71
* 若を許く船〜クレタ島〜トロイ・ペルンア地方〜カザール・ペルシア・カザール・ペルシア・別班の地下・要界〜死者の国・レーテーの河・ハアス城・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67 ··68 ··69 ··70 71 ··72
# 若を砕く船〜クレタ島〜トロイ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67 ··68 ··69 ··70 71 ··72 ··73
# 若を砕く船・クレタ島・トロイ・ペルンア地方・カザール・ペルシア・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67 ··68 ··69 ··70 71 ··72 ··73
名名学く第一クレタ是 - トロイ - ペルシア地方 - カザール・ペルシア地方 - カザール・パルシア・	··66 ··67 ··68 ··69 ··70 71 ··72 ··73 ··76
# 若を砕く船・クレタ島・トロイ・ペルンア地方・カザール・ペルシア・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	··66 ··67 ··68 ··69 ··70 71 ··72 ··73 ··76 ··77
# 若を好く 第一クレタモートロイ・ペルシア地方・カサール・ペルシア・カリー アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・ア	66 67 68 69 70 72 73 76 77 78
名を於く熱ークレタ墓ートロイ・ベルシア地方・カザール・ベルシア地方・カザール・ベルンア・カリー アーカリー アーカリ	66 67 68 69 70 71 72 73 76 77 78 79 80 81
名名学く第一クレタ屋 - トロイ - ペルシア地方・カザール・ペルシア地方・カザール・ペルシア・	66 67 68 69 70 72 73 76 77 78 79 80 81
着を終く書一クレタ屋 - トロイ・ペルシア地方・カザール・ペルシア・カザール・ペルシア・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーオー・ファーカー・ファーカー・ファーカー・ファーオー・ファーカー・ファー・ファーカー・ファーカー・ファー・フェーカー・ファーカー・ファーカー・ファー・ファー・ファーカー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・フェ	66 67 68 69 70 72 73 76 77 78 81 82 83
名名学く第一クレタ屋 - トロイ - ペルシア地方・カザール・ペルシア地方・カザール・ペルシア・	66 67 68 69 70 72 73 76 77 78 81 82 83
着を終く動・クレタ屋・トロイ・ペルシア地方・カザール・ペルシア地方・カザール・ペルシア・アテースをの国・レーテーの同・ハテス版・タルタロス・アテネと部・ヘーラー神戦・歴しみの山・サンドリア・サンドリア・サンドリア神郎・トロイの暦・アテネ・ネアポリス・海底和工場・一個で、中で、中で、中で、中で、中で、中で、中で、中で、中で、中で、中で、中で、中で	-66 -67 -68 -69 -70 -71 -72 -73 -76 -77 -78 -79 -80 -81 -82 -83 -85
岩を於く熱ークレタ差ートロイー ペルシア地方・カザール・ペルシア・カザール・ペルシア・カザール・ペルンア・別比の他下 「野界――花の園・レーテーの河・ハテス城・タルタロス・アテネ北部ーへーラー神戦・思しかの仏・サンドリア・サンドリア南部・トロイ版四郎・トロイのボーアテネーネアポリス・神底和工場・加速・カエリス・地域・アナースとは、一種では、大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大	-66 -67 -68 -69 -70 -71 -72 -73 -76 -77 -78 -79 -80 -81 -82 -83 -85
名を於く 第一クレタ屋 - トロイ - ペルシア地方 - カザール・ペルシア地方 - カザール・ペルシア・ア・スト - カット	-66 -67 -68 -69 -70 -71 -72 -73 -76 -77 -78 -79 -80 -81 -82 -83 -85
名を於く 計一クレタ屋 - トロイ - ペルシア地方 - カザール・ペルシア地方 - カザール・ペルシア - アナスを - マーカー・アーカー・アーカー・アーカー・アーカー・アーカー・アーカー・アーカー・	66 67 68 69 70 72 73 76 77 78 81 82 83 85 86

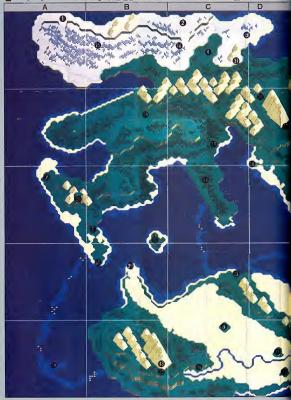




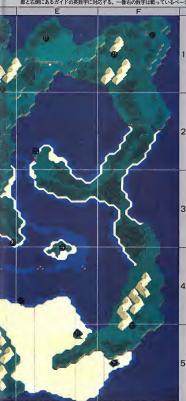


ヘラクレス	の栄光N データ編	3
DATA I	魔物データ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	4
DATA I	魔法データ・・・・・・・・・・10	0
DATA II	お店一覧表 10	2
DATAIV	武器防具データ・・・・・・・・・・・・・・・・10	4
DATA V	アイテムデータ・11・・・11	0

[ヘラクレスの栄光IV地上世界マップ]



地名インデックスの、〇数字はマップ上の数字に対応。その隣は、マップの上 部と右側にあるガイドの英数字に対応する。一番右の数字は載っているページ



地名インデックス (50音順)

神殿

アテナ神殿 ® D-2 62 アポロン神殿 @ C-1 38 アルテミス神殿 9 E-4 66 アレス神殿 ① D-3 59 ゼウス神殿 03 D-2 64 ゼウス洞窟神殿 @ B-3 43 デメーテル神殿 @ C-1 35 モイライ神殿 ① A-1 33 バッカス神殿 ® C-5 52 ピーナス神殿 @ C-1 35 ヘーラー神殿 04 E-1 76 ヘパイトス神殿 Ø D-2 56 ヘルメス神殿 ⑤ □-1 39

ポセイドン神殿 ⑦ A-3 43 アテネ ⊕ D-3 62 アトラシア 30 B-5 86 イマンドラ (6) C-1 34 カザール 26 E-4 67 康田職 Ø D-1 64 さびれた港 @ C-4 56 サンタレン (B) B-4 42 サンドリア @ F-1 78 スタル @ D-2 64 スパルタ ① D-3 59 テーベ @ C-5 53 テルマ ① D-1 39 トランティア ® C-2 46 29 D-2 79 トロイ ネアポリス @ C-3 81 ビゼルト @ B-4 51 ® B-1 33 ペテルスの家 ポネス @ D-3 56

洞窟・山道・その他

@ F-5 68

68 B-3 57

@ F-5 70

ベルシア

魔物の巣窟

要界への穴

アトラス山 43 B-5 87 想い出の場所 33 A-5 41 @ F-1 77 悲しみの山 北国の山 ③ C-1 36 クレタ島 9 E-4 66 丁噻現場 30 C-5 52 スパルタの地下 ① D-3 60 大岩壁 34 A-3 44 テルマの森 32 D-1 40 秘密の施設 39 B-2 48 ピラミッド @ D-5 54 ペルシア別荘 39 F-5 69

[キャラクター・プロフィール]

9000年の時を超える

アトランティスの子供たち

時をさかのぼること、通か9000年前。失われたアトランティスの地に、ふたりの少年とひ とりの少女がいた。 3人は堅い友情で結ばれていたが、ある日アトランティスの滅亡ととも に荒れ狂う運命の郷末に巻き込まれることになる。そして、9000年の後、再び出会う……



は追加ダメージを与えることができる。相手の弱点に合わせて使う ようにしたい。ただし、剣を装備 してないと使えない。

自分の記憶とアトランティスを求めて生きてきた



プラトン

魔法を覚える神殿 デメーテル ビーナス





特殊コマンド(FLV) 瘤法(FLV1) 超自然(FLV1) (右の一覧を参照)

特技:万能

アトランティス時代の親友。 主人公とは対称的におしゃべり で、思いついたことは口に出し てみないと気がすまないタイプ。

おしゃべりだけでなく、本を読むの も書くのも好きで、いつもなにごとかを日記に 記録している。主人公同様不死の命を持ってお り、他人に乗り移ることもできる。ただし、記 憧をなくした状態でモイライによって復活させ られたので、過去のことはあまり覚えていない。

超自然の効果(同じ効果の魔法)				
亜空間(イルフィー)	雨降らし(レイナー)			
魔空間(モルフィー)	雪降らし(プリズン)			
初期化(デフォール)	青空(ヒデール)			

あまたの生を通過した思い出の女性



特技: 引 V1 (後に引 V4)

主人公やブラトンとともにアトランティスに住んで いた女の子。アールモア先生によって不死にはならな かったが、何度も転生して記憶を持ったまま生まれ変 わってきた。現在はパリスという名の、アテネに住む 看護婦として生きている。ただし、なんらかの理由で 声を出すことができず、話をすることができない。

優しい性格をアテネの少年王 に気に入られ、アテネ王宮で 主人公たちと再会することに なる。物語の鍵を握る重要 な存在。

魔法を覚える神殿			
ビーナス	アポロン		
ヘルメス	ポセイドン		
バッカス	アルテミス		
~パイトス	アレス		
アテナ	ヘーラー		

特殊コマンド(パリスとして) 狙い撃ち 敵1対に次ターン大攻撃

他の人に乗り移って行動

†エピファーとして9000年前に登場したときは、 魔法も使用可能。なお、「祈り」はエピファー の時は全員を回復する回復技となっている。

不死の体を持つ運命の者たち

主 <u>パンと</u>ともに旅をすることになる者たちの中には、不死の命を持つ者もいる。彼らは、 連続に導かれるようにして主人なたちと出会い、ともに旅をすることになる。重要な戦力と たるととにはからなりたが、彼らの目的が主人公の使命により、ローストラス・とになる。



神と人間の間で 悩める怪力の英雄



\ラクレス

特技:万能

魔法は使えない

ギリシア神話の英雄ペラクレス。神々の父であるゼウスと人間の女性 との間に生まれたことから、人間的な悩みを持ち、人間の力になろうと する奇妙な立場の神となる。人間の域を遍かた超えた怪力の持ち主であ

	付オコマント
天に祈る	敵1列を稲妻で攻撃する
地に祈る	味方全員のHPを少量回復
体当たり	敵1体を自分 敵の防御力分ダメージ

り、あらゆる武器を 使いこなすことがで きる。プラトンとは 仲がよくない。





実験によってゾンビ化してしまった不幸な少女





特技:剣LV2 (後に爪LV1)

病気の母を思うあまり、不死の体を手に入れようとする少女。だが、 不死を得る実験の失敗により、いったん死んでしまい、後に生き返る。

ただし、体が半ば隔ったゾンビとして。 さらに記憶を一部失ってしまい、母親 のことを忘れてしまった。自分のふさ わしい場所を求めて、主人公たちと行 動をともにする。

がにんてんるする				
デメーテル	ピーナス			
ヘルメス	ポセイドン			
バッカス	アルテミス			
アレス	ヘーラー			

	特殊コマンド(最初は魔法しか使えない)
魔法	戦闘時に魔法が使える
ひっかく	素手か爪装備の時、敵1体を1/4の確率で毒に侵す
息を吐く	弱い敵を、眠り・混乱・麻痺・毒のいずれかの状態にする

主人公と深く関りを持つ人々

主人公たちとともに旅をするのは不死の者だけではない。また、仲間にならずとも主人公 たちの運命に深く関ってくる人物もいる。ここでは、そんな人々の中から特に重要な人物を ピックアップして紹介することにしよう。()内の地名は出会う場所。





主人公とプラトンを不死の人間に した人物。アトランティスで軟師を しながら不死に関する研究をしてい た。不死の秘密がオリハルコンにあ ることを突き止め、アトランティス 最期の日に発見したオリハルコンの 箱を使って、主人公とプラトンを 不死にした。そのオリハルコンの 箱は別名をパンドラの箱といい 人間の悪の部分が入っていた。





(アトランティス) 特技: MLV 1

アトランティス時代、主人公やブ ラトンと一緒にアールモア先生から 学んでいた少年。大食漢で、食べて る時が一番幸せ、ローテとともに、 戦いに加わる。



(アトランティス) 特技: 槍LV 1

ニル同様、主人公やプラトンと同 じ学校の友達だった。アトランティ スの危機の折、戦いを決策。ニルと ともに主人公たちの仲間になる。学 校ではあまり目立たない学生。





トランティアへ向かおうとしたものの大岩 壁で足どめされていた商人。大岩壁の魔物を 退治した主人公たちと、トランティアまで行 動をともにする。 魔法は使えない

特技:村I V2

特殊コマンド 大声

敵1体を止める 雲行き

天気を予想。地上でのみ



ライオン (222)

ある目的を違成した後、ネアポリスで主人公たち の仲間になる男。魔物を倒すことを自分の使命だと 考えており、戦いの旅に出ようと考えていたが、さ すがにひとりだけではどうすることもできず、仲間 を探していた。武器はなんでも使える。どうやら故 郷に子供がいるらしい。



リリアン (222) 特技: MLV5

ライオン同様、ある目的を達成した後で仲間にな る。やはりネアポリスに住んでおり、ライオンに魔 物退治の仲間にならないかと誘われていたが、ふた りだけではしょうがないと断っていた。主人公以外 ではただひとりライザー、ライザルの呪文を覚える ことができる。

トランスファー・キャラクター能力リスト



ダーニア「お友だち」					
HP	50	攻擊力	20	素早さ	8
MP	0	防御力	25	知性	8
-1.00			_		

ケイローン[大技] 地震 地上の敵に中ダメージ 竜巻 空中の敵に中ダメージ

電響 戦場に南を降らせる 雷雲 戦場に雪を降らせる



ゼピュロ[風の力]

春の風 散全体に魔法のトレロと同 夏の風 味方全員攻撃力を少し上昇 秋の風 散全体のミス率を上げる 冬の風 味方全員防御力を少し上昇

ミリート[木のカ]

春の木 敷全体にレムーと同効果 夏の木 味方全員のHPを少量回復 秋の木 味方全員のMPを少量回復 冬の木 敷全体を冷系中ダメージ

	4		73	•	Y 1	
ネドル	斧	攻撃力	40	楽早さ	130	T
עורות	LV 1	防御力	60	知性	75	
タント	Л	攻撃力	45	素早さ	309	
321	LV 1	防御力	45	知性	20	1
ペテルス	杖	攻撃力	50	業早さ	220	
17/1/2	LV1	防御力	50	知性	60	1
ウーウール	無	攻擊力	40	秦早さ	309	
3 3 10	##	防御力	50	知性	20	
キルガン	斧	攻擊力	53	素早さ	90	
77077	LV2	防御力	70	知性	50	
イドール	万能	攻擊力	50	素早さ	80	
11. 10	7) BE	防御力	60	知性	30	
ダーニア	剣	攻擊力	53	素早さ	180	
	LV1	防御力	70	知性	65	
ポフリ	鞭	攻擊力	48	薬早さ	300	
4,33	LV1	防御力	60	知性	90	
ケイローン	弓	攻擊力	57	薬早さ	319	
	LV1	防御力	45	知性	20	
アーモ	槍	攻擊力	55	素早さ	210	
	LV1	防御力	45	知性	85	
ティーナス	無	攻擊力	35	素早さ	230	
	ж	防御力	50	知性	130	
バイタリー	剣	攻擊力	55	素早さ	210	
11111	LV2	防御力	70	知性	35	
ゼヒュロ	弓	攻擊力	32	素早さ	329	
	LV2	防御力	45	知性	135	
ミリート	弓	攻擊力	32	素早さ	329	
	LV2	防御力	45	知性	135	
クローヌ	槍	攻擊力	47	素早さ	230	
	LV1	防御力	45	,知性	90	
マズル	爪	攻撃力	57	素早さ	240	
	LV2	防御力	80	知性	45	
コールボーク	鞭	攻撃力	32	素早さ	110	
		防御力	50	知性	105	
バルバリー	槍	攻撃力	64	素早さ	170	
	LV2	防御力	50	知性	70	
バーン	-Л	攻撃力	60	素早さ	269	
- manual manual	LV2	防御力	45	知性	65	

●コマンドリストの見かた

)隣の()は使えるようになる FLV。その次の文字は、攻撃・防 線の性質をあらわす。効果が複数あるものは、「表←」のようになる
コマンド	魔法(1)
出会い	北国の山
コマンド	かみつく(1)攻撃、体当たり(4)攻撃、遠吠え(10)攻撃
出会い	モイライ神殿
コマンド	魔法(1)、ぶん殴る(1)攻撃、指笛(10)攻撃
出会い	ペテルスの家
コマンド	メェ…(1)回復、メェッ!!(4)攻撃、メェー!!(10)補助
出会い	イマンドラ
コマンド	魔法(1)、投げ斧(2)、突進(10)
出会い	イマンドラ、(夜のみ)
コマンド	魔法(1)、寝る(2)回復、大いびき(10)攻撃
出会い	イマンドラ、(昼は右下の穴ぐら、夜は左奥の空き家)
コマンド	魔法(1)、お友だち(10)表←
出会い	イマンドラ、(昼は防具屋、夜は宿屋)
コマンド	魔法(1)、祈り(8)回復、むちむち(10)攻撃

サンタレン、(役所)

大岩壁の洞窟

魔法(1)、酒飲み(1)補助、投げ積(10)攻撃

三段蹴り(4)攻撃、笛吹き(8)表→、吹き矢(10)表→

サンタレン、(宿屋の地下1階)

出会い

コマンド

出会い

コマンド

出会い

出会い デメーテル神殿 ティーナス「精霊 コマンド 魔法(1)、大技(10)表← 風の精 敵全体を吹き飛ばす 北国の山の洞窟 出会い 土の精 前1体を1/4で一発死 コマンド 隠れる(1)防御、口笛(6)表→、盗む(10)特殊 氷の精 耐全体に通常ダメージ 出会い 北国の山 聖なる精 敵1体をアイテムに変える コマンド 精需(10)表→ 雷の精 敵1体を1/4で一発死

出会い テルマ、(左奥の穴ぐら) 炎の精 敵1体を1/4で一発死 魔法(1)、うおりゃー!(2)攻撃、とりゃー!(10)補助 コマンド 水の精 敵1体を毒、睡眠、魔法封 光の精 弱い敵を1体、消し去る 出会い テルマの宿屋

コマンド 魔法(1)、風の力(10)表~ アーモ「海賊たち」 テルマの森の洞窟 出会い HP 120 攻撃力 100 東早さ 100

コマンド 魔法(1)、木の力(10)表← MP 20 防御力 20 知性 80 出会い テルマの森の洞窟 攻撃 唐竹割、パウ、防御 コマンド 魔法(1)、祈り(9)特殊、突き刺す(10)攻撃

パーン「笛吹き」 出会い ヘルメス神殿 力の音 魔法が効かず、攻撃力2倍 コマンド 鉄拳(1)攻撃、蹴り(2)攻撃、釘投げ(10)攻撃 不見課な音 敵全体の L V を1/2にする 出会い サンタレン、(船工場2階) 変化の音 敵を金・虫・石などに変化 コマンド 魔法(1)、鞭しばり(2)補助、賄賂(10)特殊 魔性の音 魔法効果が4倍になる戦場

> パーン「吹き矢〕 鋭い矢 動1体を25%の確率で死 猛毒の矢 100%毒、弱い散をマヒ

魔人の矢 1/2の確率で魔人に変身 目潰しの矢 100%攻撃をミスする

タント



ハドリス[援軍兵]

HP	100	攻擊力	160	素早さ	160
MP	40	防御力	30	知性	50
攻擊	攻奪	、クリラ	トイナ	ル、バ	,

ヒツカリ「羌明品」

149-10	成しかり来十つをひにする
ヘナルゲン	敵1体の防御力を0にする
ツョク ナール	味方1人の攻撃力を4倍に
カタクナール	味方1人の防御力を4倍に
カシコナール	味方1人の知性を4倍に
イキカ	味士11な仕を定くせる

※味方強化は相手のHPを半分にする

エリール「石の知識

太陽石	1/3で死、	他中ダメージ
サンゴの石	1/3で死、	他中ダメージ
炎の石	1/3で死、	他中ダメージ
らいぶ石	1/3で死、	他中ダメージ
神秘石	1/3で死、	他大ダメージ
氷石	1/3で死、	他中ダメージ
大地の石	1/3で死、	他小ダメージ
風石	1/3で死、	他中ダメージ

※それぞれ石を消費して効果を発揮する

ハトフ「祈り」				
祈り1	敵1体をHP1に。海以外			
祈り2	敵全体にジェイク。砂漠で			
祈り3	敵全体を100%毒に侵す			
祈り4	戦場を夜に。空が見えれば			

※効果は4種類のうちどれかランダム

ラピース	剣	攻撃力	55	素早さ	210
76-7	LV2	防御力	90	知性	85
ハドリス	斧	攻擊力	65	素早さ	170
ALDX	LV2	防御力	92	知性	55
イロード	杖	攻擊力	30	素早さ	270
THE P	LV2	防御力	45	知性	65
メル	弓	攻擊力	30	素早さ	260
7.10	LV2	防御力	45	知性	155
ヘザリー	鞭	攻擊力	55	奈早さ	250
1	LV2	防御力	45	知性	75
クラック	爪	攻擊力	53	素早さ	180
7777	LV2	防御力	50	知性	105
ドルドム	剣	攻撃力	57	秦早さ	170
	LV2	防御力	80	知性	50
サリア	槍	攻擊力	35	素早さ	180
	LV2	防御力	92	知性	100
כם	爪	攻擊力	52	素早さ	340
	LV 1	防御力	45	知性	95
キール	弓	攻擊力	55	素早さ	200
	LV3	防御力	100	知性	65
ヒッカリ	特技なし	攻撃力	32	素早さ	240
		防御力	45	知性	200
トーラン	剣	攻擊力	32	素早さ	70
	LV 1	防御力	45	知性	35
エリール	杖	攻擊力	48	素早さ	170
	LV2	防御力	50	知性	130
ユーナス	鞭	攻撃力	70	素早さ	210
	LV3	防御力	86	知性	80
ウイノー	杖	攻擊力	60	素早さ	220
	LV2	防御力	45	知性	115
サダット	Т	攻擊力	78	素早さ	60
	LV3	防御力	92	知性	40
パトラ	万能	攻撃力	80	素早さ	329
-	Δıi	防御力	100	知性	125
ギムズ	剣	攻撃力	92	素早さ	80
	LV5	防御力	116	知性	40
バナーヤー	π LV2	攻撃力	70	秦早さ	180
	LV 2	防御力	94	知性	70
ウンガード	. 剣	攻撃力	78 68	素早さ	110
american est	LV3	的即刀	ря	知性	60

コマンド 魔法(1)、脱走(10)特殊 出会い 大岩壁の周筒 コマンド 魔法(1)、提軍(9)表-、唐竹割(10)攻撃 出会い トランティア域 1階 コマンド 魔法(1)、ナルシス(1)防御、おっかけ(10)特殊 出会い トランティア人国管理所で間 (最のみ) コマンド 魔法(1)、ブルリルク(2)補助、シャラーラ(10)特殊 出会い トランティア人国管理所で間 (彼のみ) コマンド 魔法(1)、天気子報(1)特殊、むちむちむち(10)投撃 出会い トランティア人国管理所で間 (彼のみ) コマンド 魔法(1)、天気子報(1)特殊、むちむちむち(10)投撃 出会い トランティア人国管理所で間 (銀のみ) コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表+ 出会い トランティア人国管理所で間 (銀のみ) コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表学 出会い トランティアの電管理所で間 (銀のみ) コマンド 魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアの牢壁 コマンド 魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表- 出会い トランティア域の悪場の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表- 出会い トランティア域の悪場の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表- 出会い エ棒切棒密の研究所 出会い 上様の秘密の研究所 出会い エ棒切棒密の研究所 出会い エ拳球場のが、大力が返し(3)、オウム(10)表- 出会い エ拳球場のが、大力が返し(3)、オウム(10)表ー 出会い エ拳球場のが、大力が返し(3)、オウム(10)表ー 出会い アーベの成の発上階 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、安寒(3)攻撃 出会い アーベの成の発上階			
コマンド 魔法(1)、提軍(9)表一、廣竹割(10)改撃 出会い トランティア(4) 1階 コマンド 魔法(1)、ナルシス(1)防御、おっかけ(10)特殊 出会い トランティア入国管理所 1階 (昼のみ) コマンド 魔法(1)、ブルリルラ(2)補助、シャラーラ(10)特殊 出会い トランティア入国管理所 2階 (夜のみ) コマンド 魔法(1)、指圧(2)補助、マッサージ(10)回復 出会い トランティア入国管理所 2階 (夜のみ) コマンド 魔法(1)、指圧(2)補助、マッサージ(10)回復 出会い トランティア入国管理所 5階 (優のみ) コマンド 魔法(1)、指圧(2)補助、野洋路(銀のみ) コマンド 魔法(1)、なぎ払い(7)攻撃、貫き(10)攻撃 出会い トランティアへ関管理所 5階 (銀のみ) コマンド 魔法(1)、なぎ払い(7)攻撃、貫き(10)攻撃 出会い トランティアなの重視の 5世 (10)攻撃 出会い トランティアなの屋 コマンド 魔法(1)、高よこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアなの地下 コマンド 魔法(1)、高矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石の虹側(10)表ー 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石の虹側(10)表ー 出会い 原法(1)、てなづける(7)補助、まき間(10)特殊 出会い ドランティア域の場場の形で 7・ランスを石にした後で コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき間(10)特殊 出会い ビゼルトの古典の宗 コマンド 魔法(1)、ボジ(1) ボジ(10)表ー 出会い アーベの病の泉 コマンド アーベの病の泉上階 コマンド 魔法(1)、ボジ(10)表ー、煙幕(10)視動、デーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃		コマンド	魔法(1)、脱走(10)特殊
田会い トランティア城1階 コマンド 魔法(1)、ナルシス(1)粉弾、おっかけ(10)特殊 田会い トランティア入国管理所1階 (昼のみ) コマンド 魔法(1)、ブルリルラ(2)補助、シャラーラ(10)特殊 田会い トランティア入国管理所2階 (彼のみ) コマンド 魔法(1)、 花気子線(1)特殊、むちむちむち(10)狭撃 田会い トランティア入国管理所2階 (彼のみ) コマンド 魔法(1)、 指圧(2)補助、 野菜袋(10)表ー 田会い トランティア入国管理所1階 (昼のみ) コマンド 魔法(1)、 指圧(2)補助、 野菜袋(10)表ー 田会い トランティア入国管理所1階 (昼のみ) コマンド 魔法(1)、 なぎはい(7)栄養、夏食(10)炎挙 田会い トランティアの本理 コマンド 魔法(1)、 なぎはい(7)栄養、夏食(10)炎撃 田会い トランティアの本理 コマンド 魔法(1)、 赤く1)炎寒、 狙撃(10)炎撃 田会い トランティアの本理 コマンド 魔法(1)、 赤く1)炎寒、 狙撃(10)炎撃 田会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、 石の知識(10)表ー 田会い トランティア域の連帯の地下 (アトラスを石にした後で コマンド 魔法(1)、 石の知識(10)表ー 田会い トランティアはの連帯の地下 (アトラスを石にした後で コマンド 魔法(1)、 イの知識(10)表ー 田会い トランティアはの連帯の地下 (アトラスを石にした後で コマンド 魔法(1)、 オウル返(3)、オウム(10)表ー 田会い ヒゼルトの元歳の家 コマンド 加会い デーベの域の乗上階 コマンド 魔法(1)、 ボリ(10)表ー (20) (20) (20) (20) (20) (20) (20) (20)		出会い	大岩壁の洞窟
コマンド 魔法(1)、ナルシス(1)的刺、おっかけ(10)特殊 出会い トランティア入国管理所 間 個のお)コマンド 魔法(1)、ブルリルラ(2)補助、シャラーラ(10)特殊 出会い トランティア入国管理所2階 (彼のみ)コマンド 魔法(1)、天気予報(1)特殊、むちむちむち(10)攻撃 出会い トランティア入国管理所2階 (彼のみ)コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)妻 出会い トランティア入国管理所1階 (銀のみ)コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)妻 間会い トランティア入国管理所1階 (銀のみ)コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)妻 間会い トランティア入国管理所1階 (銀のみ)コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)妻 間会い トランティアの牢屋 犯撃(10)攻撃 出会い トランティアの牢屋 犯撃(10)攻撃 出会い トランティアの牢屋 犯撃(10)攻撃 出会い トランティアなの地下コマンド 魔法(1)、石の虹頭(10)妻 コマンド 魔法(1)、石の短頭(10)妻 田会い 上ランティア域の場場の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の短頭(10)妻 世会い 王様の秘密の研究所コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊出会い 工権の秘密の研究所コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊出会い 工権の秘密の研究所コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊出会い 工事理場の穴		コマンド	魔法(1)、援軍(9)表←、唐竹割(10)攻撃
出会い トランティア入国管理所1階 (昼のみ) コマンド 魔法(1)、ブルリルラ(2)補助、シャラーラ(10)特殊 出会い トランティア入国管理所2階 (夜のみ) コマンド 魔法(1)、天気予報(1)特殊 とちむちむち(10)攻撃 出会い トランティア入国管理所2階 コマンド 魔法(1)、抗狂(2)補助、アッサージ(10)回復 出会い トランティア入国管理所2階 出会い トランティア(季前左の公衆浴場) コマンド 魔法(1)、太左右(4)補助、野菜袋(10)表学 出会い トランティア入国管理所1階 (昼のみ) コマンド 魔法(1)、太声(4)補助、野菜袋(10)表学 出会い トランティアへ原管理所1階 (昼のみ) コマンド 魔法(1)、太左右(4)初助、及りとる(10)特殊 出会い トランティア域の連移の地区 コマンド 魔法(1)、高友(1)攻撃・ 一部教(10)教撃・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教・ 一部教(10)教・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 一部教(10)教学・ 「一部教(10)教学・ 「一本の「なの鬼」上階 コマンド 「一本の「なの鬼」上階 コマンド 「一本の「な声の木(4)教・「、定幕(10)補助 出会い テーベの左手前の木(5)	į	出会い	トランティア城1階
コマンド 魔法(1)、ブルリルラ(2) 補助、シャラーラ(10) 特殊 出会い トランティア入国管理所2階 (夜のみ) コマンド 魔法(1)、天気・飛(1) 持株、むちむもち(10) 攻撃 出会い トランティア入国管理所2階 (夜のみ) コマンド 魔法(1)、指圧(2) 補助、マッサージ(10) 回復 出会い トランティア入国管理所2階 (彼のみ) コマンド 魔法(1)、 推圧(2) 補助、マッサージ(10) 回復 出会い トランティア入国管理所1階 (銀のみ) コマンド 魔法(1)、なぎ払い(7) 攻撃、貫き(10) 攻撃 出会い トランティア域の正様の部屋 コマンド 魔法(1)、 あまこまか(3) 補助、スリとる(10) 特殊 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、 高矢(1) 攻撃、狙撃(10) 攻撃 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、 召使い(4) 表 一、暗殺兵(10) 表 一 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、 石の 知識(10) 表 一 出会い アンディア域の地下 フマンド 魔法(1)、 てなづける(7) 補助、まき間(10) 特殊 出会い アンド 魔法(1)、 てなづける(7) 補助、まき間(10) 特殊 出会い アンド 魔法(1)、 ボリンドカウム(3)、オウム(10) 表 一 コマンド 魔法(1)、ボリ(10) 表 「出会い アーベの海の東 コマンド 魔法(1)、ボリ(10) 表 「コマンド 魔法(1)、ボリ(10) 表 「現まいの大き 「最大(10) 本 「現まいの大き 「現まれの大き 「現まいの大き 「現まいの大き 「現まれの大き 「現まいの大き 「現まい		コマンド	魔法(1)、ナルシス(1)防御、おっかけ(10)特殊
出会い トランティア入国管理所2階 (後のみ) コマンド 魔法(1)、天気予報(1)特殊、むちむちむち(10)攻撃 出会い トランティア入国管理所2階 コマンド 魔法(1)、指圧(2)補助、マッサージ(10)回復 出会い トランティア (手前左の公衆浴場) コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表+ 出会い トランティア入国管理所1階 (昼のみ) コマンド 魔法(1)、なきはい(7)攻撃、夏き(10)攻撃 出会い トランティアの実置 コマンド 魔法(1)、あまてはか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアの実置 コマンド 魔法(1)、毒矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティアの実置 コマンド 魔法(1)、毒矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティアはの地下 コマンド 魔法(1)、高の、近域(10)表・ 出会い トランティアはの地下 コマンド 魔法(1)、石の、近域(10)表・ 出会い トランティアはの場下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の、近域(10)表・ 出会い とゼルトの ための (10)表・ 出会い とゼルトの ための (10)表・ 出会い とゼルトの (10)表・ 出会い エリスト (10)表・ コマンド 魔法(1)、オウル返し(3)、オウム(10)表・ コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表・ (24)表・ (24)表・ (24)表・ (24)表 (10) 神助 (24)など(10) 大学 (25)の (2		出会い	トランティア入国管理所1階(昼のみ)
コマンド 魔法(1)、天気予報(1)特殊、むちむちむち(10)攻撃 出会い トランティア入国管理所2階 コマンド 魔法(1)、指圧(2)補助、マッサージ(10)回復 出会い トランティア (手前左の公衆2済場) コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表ー 出会い トランティアの国管理所 間(級のみ)コマンド 魔法(1)、ちまごまか(3)補助、以りとる(10)特殊 トランティアの障壁 コマンド 魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアの味度 コマンド 魔法(1)、毒失(1)攻撃 狙撃(10)攻撃 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石の如腹(10)表ー 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石の如腹(10)表ー 出会い とランティア域の関係(10)表ー 出会い とせルトの古典の宗 コマンド 魔法(1)、オウト返し(3)、オウム(10)表ー 出会い エ様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、オウル返し(3)、オウム(10)表ー 出会い アーベの成の素 コマンド 別法(1)、ボリ(10)表ー 出会い デーベの成の最上階 コマンド 出会い アーベの成の最上階 コマンド 出会い アーベの成の最上階 コマンド 選法(1)、ボリ(10)表ー 地会い アーベの成の最上階 コマンド 脱法(1)、ボリ(10)表ー 地会い アーベの成の最上階 コマンド 混汰(1)、ボリ(10)表ー 地会い アーベの成長上階 コマンド 選法(1)、ボル(10)表ー 集集(10)補助 計会い テーベの左側の宗 コマンド 魔法(1)、ボル(10)表ー 短条(10) 振り(10)表ー 短条(10) 振り(10)表ー 短条(10) 振り(10)表ー 短条(10) 振り でたん(10) 世界 10 によりにないている。 10 によりにないないではないている。 10 によりにないている。 10 によりにないないではないている。 10 によりにないている。 10 によりにないないのでいる。 10 によりにないないている。 10 によりにないないのでいる。 10 によりにないないのでいる。 10 によりにないないないないないないないないないないないないないないないないないないない		コマンド	魔法(1)、プルリルラ(2)補助、シャラーラ(10)特殊
田金い トランティア入国管理所2階 コマンド 魔法(1)、括圧(2)補助、マッサージ(10)回復 出金い トランティア (手前左の公衆浴場) コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表・ 出金い トランティア入国管理所1階 (星のみ) コマンド 魔法(1)、太声(4)補助、野菜袋(10)数撃 出金い トランティア線の正様の膨壓 コマンド 魔法(1)、右をはい(7)数果、買き(10)效撃 出金い トランティア線の正様の膨壓 コマンド 魔法(1)、右をよな(3)補助、スリとる(10)特殊 出金い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石(後い(4)表・・・暗殺兵(10)表・・ 出金い トランティア域の場場の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石(2)(4)表・・・暗殺兵(10)表・・ 出金い 上様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、木ウム返し(3)、オウム(10)表・・ 出金い ビゼルトの右側の家 コマンド 魔法(1)、オウム返し(3)、オウム(10)表・・ 出金い デーベの右手前の穴 コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・ 出金い デーベの右手前の穴(5) コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・ 出金い デーベの右手前の穴(5) コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・ 出金い デーベの右手前の穴(5) コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・ コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・ コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・ コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・ コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・・ コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		出会い	トランティア入国管理所2階(夜のみ)
コマンド 魔法(1)、指圧(2)補助、マッサージ(10)回復 出会い トランティア (手前左の公案浴場) コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表・ 出会い トランティア入国管理所 階 (銀のみ) コマンド 魔法(1)、なぎ払い(7)攻撃、貫き(10)攻撃 出会い トランティアの牢屋 コマンド 魔法(1)、あよこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアな中屋 コマンド 魔法(1)、高矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石(はい(4)表・、暗殺兵(10)表・ 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石(はい(4)表・、暗殺兵(10)表・ 出会い ドランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石の虹線(10)表・ 出会い 原法(1)、石の虹線(10)表・ 出会い 医球(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い 展法(1)、てなづける(7)補助、まき間(10)特殊 出会い アンド 魔法(1)、ボウム返(3)、オウム(10)表・ 出会い ビゼルトの古典の家 コマンド 魔法(1)、ボウ(10)表・ 出会い デーベの域の泉上階 コマンド アーベのボの泉上階 コマンド 魔法(1)、ボり(10)表・ (20)を発き、ボラける(10)攻撃 コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表・ (20)を発き、ボラける(10)攻撃 コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表・ (20)を発き、ボラは(10)を発き、ボラは(10)を発き、ボラは(10)を発き、エマンド (20)を発き、ボラは(10)を発き、エマンド 魔法(1)、ボリ(10)表・ (20)を発き、ボラは(10)を発き、エマンド (20)を表して、「20)を発き、ボラは(10)を発き、エマンド (20)を表して、10)を表して		コマンド	魔法(1)、天気予報(1)特殊、むちむちむち(10)攻撃
出会い トランティア (手前左の公衆浴場) コマンド 魔法(1)、太声(4) 補助、野菜袋(10) 表+ 出会い トランティア入国管理用間(昼のみ) コマンド 魔法(1)、なぎ払い(7) 双東、夏き(10) 攻撃 出会い トランティア中央 国本(10) 特殊 出会い トランティアの平置 コマンド 魔法(1)、毒夫(1) 攻撃、狙撃(10) 攻撃 出会い トランティアの平置 コマンド 魔法(1)、毒夫(1) 変・ 狙撃(10) 攻撃 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、高大(1) 表ー 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石の、垣間(10) 表ー 出会い トランティア域の連帯の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の、垣間(10) 表ー 出会い トランティア域の連帯の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、オウル返し(3)、オウム(10) 表ー 出会い とゼルトの 古典の家 コマンド 成ま(1)、ボウバ返し(3)、オウム(10) 表ー 出会い エリスト 原法(1)、ボリ(10) 表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10) 表ー コマンド 魔法(1)、ボル(4) 表ー、 集幕(10) 補助		出会い	トランティア入国管理所2階
コマンド 魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表ー 出会い トランティア入国管理所 間 (銀のみ) コマンド 魔法(1)、なき払い(7)攻撃、貫き(10)攻撃 出会い トランティアをの王様の無屋 コマンド 魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアの年屋 コマンド 衆法(1)、毒失(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティア域の地下 コマンド 発動(1)、表(1)、海失(10)表ー 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表ー 出会い トランティア域の場場の地下 (アトラスを石にした後で、 コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表ー 出会い 上様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、オウムガ(10)表ー 出会い ビゼルト・カコ東の東 コマンド 魔法(1)、オウムガ(10)表ー 出会い エ東球場の穴 コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー 出会い エ東球場の穴 コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボル(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボル(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボル(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボル(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボル(10)表ー、煙傷(10)補助 コマンド 魔法(1)、ボル(1) (10) (10) (10) (10) (10) (10) (10) (コマンド	魔法(1)、指圧(2)補助、マッサージ(10)回復
出金い トランティア入国管理所1階 (星のみ) コマンド 魔法(1)、なき払い(7)変集 買き(10)攻撃 出金い トランティア歳の正様の態度 コマンド 魔法(1)、ちょこまな(3)補助、スリとる(10)特殊 出金い トランティアの牢壁 コマンド 魔法(1)、ちょこまな(3)補助、スリとる(10)特殊 出金い トランティア域の地下 コマンド 現法(1)、石(東い(4)表ー・暗殺兵(10)表ー 出金い トランティア域の地下 コマンド 現法(1)、石(東い(4)表ー・暗殺兵(10)表ー 出金い トランティア域の場場の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 現法(1)、石の知識(10)表ー 出金い 三様の秘密の研究所 コマンド 現法(1)、オウム返し(3)、オウム(10)表ー 出金い ヒゼルトの右島の家 コマンド カ漢め(7)補助、安業(8)攻撃、ぶつける(10)效撃 出金い テーベの成の鬼上階 コマンド カズは(1)、ボリ(10)表ー 出金い テーベの成の鬼上階 コマンド 現法(1)、ボリ(10)表ー		出会い	トランティア(手前左の公衆浴場)
コマンド 魔法(1)、なぎ払い(7)攻撃、貫き(10)攻撃 出会い トランティア線の王様の節屋 コマンド 魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアの平屋 コマンド 魔法(1)、毒矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティア線の地下 コマンド 展法(1)、石使い(4)表ー、暗殺兵(10)表ー 出会い トランティア線の地下 コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表ー 出会い トランティア線の場中の地下 (アトラスを石にした後で コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表ー 出会い 三様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い ビゼルトの古典の宗 コマンド 成法(1)、ボウム返し(3)、オウム(10)表ー 出会い ドセルトの古典の宗 コマンド 成法(1)、ボリ(10)表ー 出会い デーベの病の泉上階 コマンド 脱去(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー		コマンド	魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表→
出会い トランティア城の王様の部屋 コマンド 魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアの牢屋 コマンド 魔法(1)、毒矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティア城の地下 コマンド 魔法(1)、君矢(10)奏一 出会い トランティア城の地下 コマンド 魔法(1)、石の丸臓(10)奏一 出会い トランティア城の連帯の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の丸臓(10)奏一 出会い 最近(1)、不つから(10)検売・ 出会い とせルト コマンド 魔法(1)、オウル(3)、オウム(10)奏一 出会い とせルト コマンド 魔法(1)、ボリ(10)奏一 出会い エ事現場の穴 コマンド 魔法(1)、ボリ(10)奏一 出会い エ事現場の穴 コマンド 魔法(1)、ボリ(10)奏一		出会い	トランティア入国管理所1階(昼のみ)
コマンド 魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊 出会い トランティアの牢屋 コマンド 魔法(1)、毒失(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティア域の地下 コマンド 発明品(10)表― 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石使い(4)表 ・暗殺兵(10)表 ・ トランティア域の編集の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の旗域(10)表― 出会い 上様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、石の旗域(10)表― 出会い ビゼルトの右奥の家 コマンド 成法(1)、オウム返し(3)、オウム(10)表― 出会い ビゼルトの右奥の家 コマンド カ深め(7)補助、実業(8)交撃、ぶつける(10)攻撃 出会い エ事現場の穴 コマンド 成法(1)、不の域の最上階 コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 強法(1)、ボ(2)(4)表― 集幕(10)補助 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 成法(1)、北炎(4)表―、煙幕(10)補助 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 成法(1)、北炎(4)表―、煙幕(10)補助 出会い テーベの左奥の家		コマンド	魔法(1)、なぎ払い(7)攻撃、貫き(10)攻撃
田金い トランティアの牢屋 コマンド 製法(1)、 編矢(1)攻撃 祖撃(10)攻撃 田金い トランティア域の地下 コマンド 明治(10) 表― 田金い トランティア域の地下 コマンド 明治(10) 表― 田金い トランティア域の地下 (アトラスを石にした後で) コマンド 現法(1)、石でい(4) 表― 田金い 三様の秘密の研究所 コマンド 現法(1)、 てなづける(7) 補助、まき餌(10) 特殊 田金い ビゼルトの右島の家 コマンド カ渡め(7) 補助、突撃(8) 攻撃、ぶつける(10) 攻撃 田金い デーベの右島の家 コマンド 現法(1)、オウム返し(3)、オウム(10) 表― 田金い デーベのが成の最上階 コマンド 現法(1)、ボウ(10) 表― 田金い デーベの右手前の穴ぐら コマンド 出会い デーベの右手前の穴ぐら コマンド 出会い デーベの右手前の穴ぐら コマンド 選法(1)、花火(4) 表―、煙幕(10) 補助 由会い デーベの右手前の穴ぐら		出会い	トランティア城の王様の部屋
コマンド 魔法(1)、毒矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃 出会い トランティア域の地下 コマンド 展明品(10)表ー 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、召使い(4)表ー、暗殺兵(10)表ー 出会い トランティア域の場場の近下 (アトラスを石にした後で コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表ー 出会い 王様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い ビゼルトの古典の家 コマンド ガ溜め(7)補助、突撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い ドゼルトの古典の家 コマンド カ溜め(7)補助、デザ(10)表ー 出会い テーベの域の最上階 コマンド 脚法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボリ(10)表ー		コマンド	魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊
出会い トランティア域の地下 コマンド 発明品(10)表ー 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、召使い(4)表ー、暗殺兵(10)表ー 出会い トランティア域の高場の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の丸頭(10)表ー 出会い 王様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、 てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い ビゼルト コマンド 魔法(1)、オウム(3)、オウム(10)表ー 出会い ビゼルトの古典の宗 コマンド カ溜め(7)補助、実験(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い エ事現場の穴 コマンド 魔法(1)、折り(10)表ー コマンド 農法(1)、折り(10)表ー コマンド 選法(1)、ボル(10)表ー コマンド 魔法(1)、ボル(10)表ー コマンド 魔法(10) 様切 (10)表ー コマンド 魔法(10) ボル(10)表ー コマンド 魔法(10) ボル(10)表ー コマンド 魔法(10) ボル(10)表ー		出会い	トランティアの牢屋
コマンド 発明品(10)表ー 出会い トランティア域の地下 コマンド 魔法(1)、石使い(4)表ー、暗殺兵(10)表ー 出会い トランティア域の選集の地下 (アトラスを石にした後で、コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表ー 出会い 王様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、不なづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い ビゼルトの右奥の家 コマンド 魔法(1)、オウム返し(3)、オウム(10)表ー 出会い ビゼルトの右奥の家 コマンド カ深め(7)補助、突撃(8)交撃、ぶつける(10)攻撃 出会い 工事現場の穴 コマンド 加会(1)、ボッ(10)表ー 出会い アーベの成の最上階 コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 成法(1)、花火(4)表ー、煙幕(10)補助 出会い テーベの右手前の穴ぐら		コマンド	魔法(1)、毒矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃
出会い トランティア城の地下 コマンド 観法(1)、 石使い(4) 表・ 暗殺兵(10) 表・ 出会い トランティア城の墓場の地下 (アトラスを石にした後で コマンド 観法(1)、石の知識(10) 表・ 出会い 王様の秘密の研究所 コマンド 観法(1)、 てなづける(7) 補助、まき餌(10) 特殊 出会い ピゼルトの右奥の家 コマンド 力演め(7) 補助、安撃(8) 攻撃、ぶつける(10) 攻撃 出会い アーベの病の最上階 コマンド 現法(1)、ボリ(10) 表・ 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 選法(1)、花火(4) 表・、煙幕(10) 補助 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 選法(1)、花火(4) 表・、煙幕(10) 補助		出会い	トランティア城の地下
コマンド 魔法(1)、召使い(4)表一、暗殺兵(10)表ー 出会い トランティア域の裏場の地下 (アトラスを石にした後で コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表ー 出会い 王様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い ピゼルトの古典の家 コマンド カ溜め(7)補助、突撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い ドゼルトの古典の宗 コマンド カ溜め(7)補助、突撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い デーベの域の最上階 コマンド 出会い デーベの域の最上階 コマンド 出会い デーベの域の最上階 コマンド 出会い デーベの域の最上階		コマンド	発明品(10)表←
出会い トランティア城の墓場の地下 (アトラスを石にした後で コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表ー 出会い 王様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い ピゼルト コマンド 魔法(1)、オウル返し(3)、オウム(10)表ー 出会い ピゼルトの古典の家 コマンド 加湯の(7)補助、突撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い 鬼法(1)、折り(10)表ー 出会い ラーベの成の最上階 コマンド 魔法(1)、折り(10)表ー 出会い デーベの広等の形形 (10)表ー 出会い デーベの広等のの家 コマンド 魔法(1)、花り(10)表ー		出会い	トランティア城の地下
コマンド 魔法(1)、石の知識(10)表 出会い 王様の秘密の研究所 コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い セゼルト コマンド 魔法(1)、オウル返し(3)、オウム(10)表 出会い セゼルトの右奥の家 コマンド カ瀬め(7)補助、撃撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い 工事現場の穴 コマンド 魔法(1)、折り(10)表 出会い テーベの城の最上階 コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 脱法(1)、花(4)表、煙幕(10)補助 出会い テーベの左奥の家 コマンド 魔法(1)、流炎(1)補助、砂嵐(10)攻撃		コマンド	魔法(1)、召使い(4)表→、暗殺兵(10)表→
出金い 王様の秘密の研究所 コマンド 観法(1)、てなづける(7)補助、まき節(10)特殊 出金い ビゼルト 出金い ビゼルトの右奥の家 コマンド カ濱砂(7)補助、安撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出金い エ事現場の穴 コマンド 現法(1)、ボリ(10)表ー 出金い テーベのなの最上階 コマンド 出金い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 出金い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 出金い テーベの右手前の穴ぐら コマンド スポ(1)、ボジ(1)、様と(1)・横助		出会い	トランティア城の墓場の地下(アトラスを石にした後で)
コマンド 魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊 出会い ピゼルト コマンド 魔法(1)、オウル返し(3)、オウム(10)表ー 出会い ピゼルトの古典の家 コマンド カ溜め(7)補助、実撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い 事現場の穴 コマンド 魔法(1)、折り(10)表ー 出会い テーベの病の最上階 コマンド 出会い デーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花火(4)表ー、煙幕(10)補助 出会い テーベの左奥の家 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃		コマンド	魔法(1)、石の知識(10)表ー
出金い ビゼルト コマンド 魔法(1)、オウム返し(3)、オウム(10)表 ー 出会い ビゼルトの古典の家 コマンド 力温め(7)補助、突撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い エ事現場の穴 コマンド 魔法(1)、祈り(10)表 ー 出会い テーベの城の最上階 コマンド 出会い アーベの本手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花火(4)表 ー、煙幕(10)補助 出会い アーベの左風の家 コマンド 魔法(1)、流吹(1)補助、砂嵐(10)攻撃		出会い	王様の秘密の研究所
コマンド 魔法(1)、オウル返し(3)、オウム(10)表ー 出会い ビゼルトの右機の家 コマンド 加湿め(7)補助、突撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い 魔法(1)、折り(10)表ー 出会い ラーベの成の最上階 コマンド 地会い ラーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花(4)表ー、煙幕(10)補助 出会い テーベの左風の家 コマンド 魔法(1)、花吹(4)表ー、煙幕(10)補助		コマンド	魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊
出会い ビゼルトの右奥の家 コマンド カ滞め(7)補助、突撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い 工事現場の穴 コマンド 現法(1)、折り(10)表― 出会い テーベの域の最上階 コマンド 出会い デーベの右手前の穴ぐら コマンド 武法(1)、花火(4)奏ー、煙幕(10)補助 出会い テーベの右鼻の家 コマンド 魔法(1)、流珍(1)補助、砂嵐(10)攻撃		出会い	ピゼルト
コマンド 力溜め(7)補助、実撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃 出会い 工事現場の穴 コマンド 魔法(1)、折り(10)表ー 出会い テーベの域の最上階 コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花火(4)表ー、煙幕(10)補助 出会い テーベの左側の家 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃		コマンド	魔法(1)、オウム返し(3)、オウム(10)表→
出会い 工事現場の穴 コマンド 魔法(1)、祈り(10)表ー 出会い テーベの妹の最上階 コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花火(4)表→、煙幕(10)補助 出会い テーベの左奥の宗 コマンド 魔法(1)、流珍(1)補助、砂嵐(10)攻撃		出会い	
コマンド 魔法(1)、祈り(10)表― 田会い テーベの様の最上階 コマンド 田会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花火(4)表→、煙幕(10)補助 田会い テーベの左風の宗 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)效撃		コマンド	
出金い テーベの域の最上階 コマンド 出金い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花火(4)奏→、煙幕(10)補助 出会い テーベの左奥の家 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)枚零		出会い	工事現場の穴
コマンド 出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花火(4)表 - 、煙幕(10)補助 出会い テーベの左奥の家 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃		コマンド	
出会い テーベの右手前の穴ぐら コマンド 魔法(1)、花火(4)表 - 、煙幕(10)補助 出会い テーベの左奥の家 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃		出会い	テーベの城の最上階
コマンド 魔法(1)、花火(4)奏→、煙幕(10)補助 出会い テーベの左奥の家 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃		コマンド	
出会い テーベの左奥の家 コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃		出会い	テーベの右手前の穴ぐら
コマンド 魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃		コマンド	
出会い テーベ城の1階		コマンド	
		出会い	テーベ城の1階

ベルド人 野菜袋

①自分のM P少量回復、②味方全 員に魔法のクノ・オールと同じ効 果、③自分の素早さ少し上昇、 ④自分に魔法のパウと同じ効果、 ⑤自分の攻撃力少し上昇、⑥自分 のが刺力少し上昇、⑥自分

※効果は6種類のうちランダムで出る

トーラン「召使い

攻擊	パウ	テス、ノ	いイト	ープ、ト	方御
MP	100	防御力	40	知性	200
ΗP	16	攻擊力	5	楽早さ	100

	7	一フン	崩	茨 天	
HP	16	攻擊力	10	素早さ	1
MP	0	防御力	10	知性	100
攻擊	狙擊				

ウィノー「オウム」

	_		_	_		_
į	ΗP	30	攻擊力	10	素早さ	20
ı	MP	10	防御力	10	知性	3
	攻擊	180	、お喋	1)		

バーナー・キー 「花小」

٠,	「ナーヤー」花火」
白	敵味方全員にパウと同効果
桃色	敵味方全員を眠らせる
紫	敵味方全員を混乱させる
赤	どれか1体を一発死させる
緑	敵全員を奪に侵す



バルバント[まぼろし]				
名前	HP	MP	攻擊	防御
サラマンダ	340	40	460	29
グリフォン	290	40	490	12
ユニコーン	490	90	90	496
サンドマン	380	40	390	180
フェニックス	496	120	20	496
ハリケーン	360	400	46	18

セリーズ 援軍 ハドリスの援軍とまったく同一

キルケル「絵の具」				
緑色	敵全体に風系列のダメージ			
茶色	敵全体に土系列のダメージ			
水色	敵全体に氷系列のダメージ			
銀色	敵全体に聖系列のダメージ			
黄色	敵全体に雷系列のダメージ			
赤色	敵全体に炎系列のダメージ			
育色	敵全体に水系列のダメージ			
白色	敵全体に光系列のダメージ			



アース[地形]

28種類の効果がランダムで発生する。「地割れて散全部消し」「敵味方全員のHPが半分に」など、攻撃の場合も防御の場合もある。 有利なことばかりとは限らない。

,	一八人【彫刻】			
ゼウス	ライザルムと同効果			
ハデス	ジェイクと同効果			
ポセイドン	アクアルムと同効果			
ヘルメス	逃げ出すことができる			
※効果を発揮するまでに 数ターンかかる				

タト	斧	攻擊力	- 70	素早さ	170	
	LV3	防御力	100	知性	50	
バルバント	弓	攻擊力	70	素早さ	230	
	LV3	防御力	48	知性	140	
アスタル	Т	攻擊力	78	素早さ	120	
	LV3	防御力	60	知性	30	
ヒノモト	剣	攻擊力	100	素早さ	250	
	LV4	防御力	108	知性	120	
グーナイ	杖	攻擊力	10	素早さ	30	
	LV 1	防御力	48	知性	60	
セリーズ	槍	攻擊力	88	素早さ	180	
	LV3	防御力	60	知性	90	
エスパルト	万能	攻擊力	100	素早さ	300	
		防御力	120	知性	150	
キクラ	斧	攻擊力	70	素早さ	270	
	LV 1	防御力	86	知性	65	
キルケル	Т	攻擊力	30	素早さ	280	
	LV4	防御力	60	知性	105	
ムーサ	Л	攻擊力	30	素早さ	230	
	LV4	防御力	108	知性	100	
ティーズ	弓	攻擊力	80	素早さ	200	
	LV3	防御力	114	知性	50	
エゼール	鞭	攻擊力	65	素早さ	190	
	LV4	防御力	58	知性	130	
エアトリアル	剣	攻擊力	75	素早さ	220	
-, 1, 3, 10	LV2	防御力	58	知性	150	
アース	杖	攻擊力	70	素早さ	220	
1 ^	LV3	防御力	58	知性	150	
アーバス	槍	攻擊力	80	素早さ	260	
	LV2	防御力	106	知性	95	
カシーム	槍	攻擊力	90	素早さ	250	
	LV3	防御力	60	知性	95	
アラーファ	特技なし	攻撃力	32	素早さ	100	
	.912.00	防御力	58	知性	50	
ベブル	剣	攻撃力	50	素早さ	190	
	LV3	防御力	70	知性	85	
チュチュ	鞭	攻擊力	80	素早さ	280	
1-1-	LV2	防御力	67	知性	110	
ベリー	剣	攻擊力	85	素早さ	280	
many many	LV2	防御力	58	知性	105	

コマンド	魔法(1)、ぶん回す(5)攻撃、恨みつらみ(10)攻撃
出会い	テーベの右上の家
コマンド	まぽろし(10)表←
出会い	テーベの城2階、右手前
コマンド	魔法(1)、頭突き(4)攻撃、げんこつ(10)攻撃
出会い	さびれた港の家
コマンド	喉突き(6)攻撃、なでぎり(8)攻撃、居合抜き(10)
出会い	ポネスの酒場
コマンド	魔法(1)、昼寝(1)回復、あくび(10)補助
出会い	ポネスの宿屋
コマンド	魔法(1)、三段突き(1)攻撃、援軍(10)表ー
出会い	スパルタ (スパルタの地下でポスを倒した後)
コマンド	魔法(1)、突撃一!(9)攻撃、武術(10)表→
出会い	スパルタの墓地(右上の神殿)
コマンド	魔法(1)、おしゃべり(4)補助、金切り声(10)攻撃
出会い	スパルタの墓地の手前、右側の家の2階
コマンド	絵の具(10)←
出会い	アテネの役所の手前にある学校
コマンド	竪琴(10)表→
出会い	アテネ神殿の左どなりの部屋
コマンド	魔法(1)、堪え忍ぶ(6)防御、乱れ射ち(10)攻撃
出会い	アテナ神殿前の酒場(冥界から戻ってきたあとは宿屋)
コマンド	愛の看護(2)回復、劇薬(10)表→
出会い	アテネの病院
コマンド	シュトルウム(7)補助、アウフへーブ(10)防御
出会い	アテネの浴場の地下1階
コマンド	魔法(1)、地震(5)攻撃、地形(10)表一
出会い	アテネ南の種植え畑
コマンド	魔法(1)、ノミ投げ(1)攻撃、彫刻(10)表ー
出会い	アテネ役所の左どなりの家
コマンド	魔法(1)、魔の鐘(5)特殊、魔の鏡(10)特殊
出会い	カザールの宿屋(夜のみ)
コマンド	魔法(1)、シルド(9)表→、ゴルド(10)表→
出会い	ベルシアの域、最上階
コマンド	魔法(1)、あばれる(5)攻撃、無鉄砲(10)攻撃
出会い	ベルシア
コマンド	魔法(1)、投げキッス(1)補助、ウインク(10)
出会い	ベルシア、(昼) 右奥の通路 (夜) 右手前の家
コマンド	
出会い	ベルシアの城2階

エスパリト(武術)

Form * 徐孝* か起こる

勢の時 * 竹月所* が起こる

木の時 * 対け芳* が起こる

杖の時 * いん思る が起こる

杖の時 * いん思る が起こる

様の時 * 頂き* が起こる

権の時 * 頂き* が起こる

・ カーの時 * 養き・が起こる

ムーサ[竪琴]

子守歌 自分以外にレムーと同効果 述い歌 自分以外にトレロと同効果 不思慮 エムオールと同効果 エムオールと同効果 サビの歌 味方全員にパウと同効果 サビの歌 ビ・インセクと同効果

マピール「劇家」

今空記 敵1体にデスキスと同効果

電記 数全体にダクーと同効果

整全体を麻痺させる

能全体にトレロと同効果

摩がビ
・ルシーバと同効果

電力 ビ・インセクと同効果



アラーファ[シルド] HP 120 攻撃カ 0 素早さ 224

M P 380 防御力 0 知性 224 攻撃 魔法

アラーファ[ゴルド]

 HP 120 攻撃力 396 楽早さ 4

 MP 0 防御力 96 知性 0

 攻撃 クリティカル



†ひとめ見ただけでは見つけにくいヤツ もいる。夜でないとダメなどという事も



ホルク「遠吠え」							
ΗP	50	攻撃力	60	素早さ	20		
MP	0	防御力	20	知性			

子守歌 自分以外にレムーと同効果 迷いの歌 トレロと同効果

癒しの歌 自分以外にパウと同効果 封じの歌 モルシーバと同効果

で少しだけアップする。効果はも ちろん戦闘中のみ。



ガルノー ザブル ザルザン ブォータス やまのぬし	 	攻擊力 防御力 攻擊力 防御力 攻擊力 防御力 攻擊力 防御力 攻擊力	92 102 55 58 30 60 90	秦早さ 知性 秦早さ 知性 秦早さ 知性 秦早さ 知性 秦早さ	70 30 339 145 339 60 190
ザルザン	弓 LV2 特数なし 斧 LV4	攻撃力 防御力 攻撃力 防御力 攻撃力 防御力	55 58 30 60 90	素早さ 知性 素早さ 知性 素早さ	339 145 339 60
ザルザン	LV2 特技なし 斧 LV4	防御力 攻撃力 防御力 攻撃力 防御力	58 30 60 90	知性 素早さ 知性 素早さ	145 339 60
ブォータス	特技なし 斧 LV 4	攻撃力 防御力 攻撃力 防御力	30 60 90	素早さ 知性 素早さ	339 60
ブォータス	斧 LV4 爪	防御力 攻撃力 防御力	60 90	知性 素早さ	60
	LV4	攻撃力 防御力	90	素早さ	
	LV4	防御力			
やまのぬし	Л		70		95
やまのぬし			81	素早さ	359
		防御力	88	知性	40
4		攻撃力	80	素早さ	359
II-	特技なし	防御力	58	知性	150
	剣	攻撃力	85	素早さ	260
プロディーテ	LV5	防御力	70	知性	115
1	т	攻撃力	90	本早さ	310
ボルク	LV 2	防御力	58	知性	45
	鞭	攻撃力	85	素早さ	180
アモーラ	LV3	防御力	79	知性	85
	剣	攻撃力	90	素早さ	240
クロウル	LV3	防御力	58	知性	130
	Л	攻撃力	100	素早さ	260
テテズ	LV5	防御力	82	知性	70
	剣	攻撃力	100	素早さ	220
シーケン	LV5	防御力	108	知性	70
	斧	攻撃力	100	素早さ	100
ブオノー	LV5	防御力	104	知性	40
L = 21:	槍	攻撃力	100	素早さ	270
トライド	LV5	防御力	80	知性	70
ヒズ	鞭	攻擊力	100	素早さ	260
_^	LV5	防御力	80	知性	70
ズーテク	杖	攻擊力	100	素早さ	290
7 7 7	LV5	防御力	80	知性	125
עו—עי	弓	攻撃力	100	素早さ	350
7 10	LV5	防御力	80	知性	70
アブル	Л	攻撃力	45	素早さ	300
	LV 1	防御力	60	知性	90
レイリス	剣	攻擊力	45	秦早さ	300
-134	LV 1	防御力	60	知性	90
イストラ	杖	攻擊力	45	素早さ	300
	LV 1	防御力	60	知性	90

	コマンド	火を吐く(1)攻撃、水を吐く(6)攻撃、風を吹く(10)攻撃
	出会い	ペルシア (夜のみ)
	コマンド	魔法(1)、煙草喫う(1)補助、推理する(10)補助
	出会い	ペルシア (夜のみ)
	コマンド	聖なる雨(1)回復、赤い雨(10)特殊、毒の雨(10)特殊
	出会い	ペルシアの城、地下 (牢)
	コマンド	放水(1)特殊、水流(2)攻撃、水鉄砲(10)攻撃
	出会い	ベルシアの城、地下 (牢)
	コマンド	かみつく(6)攻撃、炎の息(8)攻撃、氷の息(10)攻撃
	出会い	悲しみの山の洞窟 (夜のみ)
	コマンド	魔法(1)、まねっこ(10)特殊
	出会い	悲しみの山の洞窟 (昼のみ)
	コマンド	魔法(1)、魅惑の剣(2)攻撃、チラッ! (10)補助
	出会い	サンドリアの城、2階
	コマンド	ひきちぎる(2)攻撃、くいちぎる(2)攻撃、遠吠え(10)表←
	出会い	サンドリアの城、2階(夜のみ)
	コマンド	魔法(1)、歌(1)表←、想い出(10)表←
	出会い	サンドリア地下の集合住宅 (夜のみ)
	コマンド	魔法(1)、バリア(2)表→、錬金(10)表→
	出会い	サンドリア地下の集合住宅内の酒場
	コマンド	カツジンサイ(3)補助、トウハサイ(8)攻撃、フウジンハ(10)攻撃
	出会い	トロイの塔 (アトラスを石にしたあとで)
	コマンド	ハヤブサギリ(3)攻撃、円月輪(6)攻撃、ムソウケン(10攻撃
	出会い	トロイ左奥の家、地下1階
	コマンド	マフウザン(6)攻撃、フウジンナゲ(8)、ゼンメツザン(10)攻撃
	出会い	トロイ左奥の家、地下1階
ı	コマンド	アキレスザン(5)攻撃、リネンツキ(7)補助、ゴマンツキ(10)攻撃
ı	出会い	トロイの塔3階(外)
ı	コマンド	サザンクロス(3)攻撃、ヤツザキ(5)攻撃、タイフーン(10)攻撃
	出会い	トロイの塔4階
ı	コマンド	間の杖(3)特殊、死の杖(5)攻撃、光の杖(10)攻撃
j	出会い	トロイの塔3階
ı	コマンド	死神の矢(3)攻撃、影縫い(8)補助、乱れ射ち(10)攻撃
ı	出会い	トロイの塔2階
	コマンド	魔法(1)、祈り(2)補助、ひじてつ(10)補助
	出会い	ビーナス神殿
	コマンド	魔法(1)、祈り(10)補助、アレス斬り(10)攻撃
١	出会い	アレス神殿
	コマンド	魔法(1)、祈り(7)補助、円心突き(10)攻撃
	出会い	~パイトス神殿

エスパルト



クロウル「バリア」 風バリア 風系列の攻撃を防ぐバリア 土バリア 土系列の攻撃を防ぐバリア 氷(リア) 氷系列の攻撃を防ぐパリア 聖パリア 聖系列の攻撃を防ぐパリア 雷バリア 雷系列の攻撃を防ぐバリア 炎パリア 炎系列の攻撃を防ぐパリア 水パリア 水系列の攻撃を防ぐパリア 光パリア 光系列の攻撃を防ぐパリア

クロウル「練金」 風加工 武器の属性を風に変える 土加工 武器の属性を土に変える 氷加工 武器の属性を氷に変える 聖加工 武器の属性を聖に変える 雷加工 武器の属性を雷に変える 炎加工 武器の属性を炎に容える 水加工 武器の属性を水に変える 光加工 武器の属性を光に変える

※どんな武器を装備してても変えられる



ラーボー「好き勝手」 敵1体に通常ダメージ、敵1体を一発死、自分が眠ってしまう、敵 全体にレムー、なにも起こらない。 っち種類のうちひとつが、ラン ダムで発生する。

アステール[劇薬]

エゼールの [劇薬] と同一効果

100	アステール[薬]
ツヨクナール	攻撃力を4倍にする
カタク	防御力を4倍にする

ラウーン[化粧]

赤	自分の攻撃力を4倍にする
青	自分の防御力を4倍にする
黄	自分の素早さを4倍にする
白	自分の知性を4倍にする
黒	HPの最大値を2倍にする
緑	消費MPを1/2にする

ウーウール



ティントーン[はり] 命のツボ 味方 1人のHPを回復する カのツボ 攻撃力を8倍にする

早点の 東早さを8倍にする 知性の 知性を8倍にする

ティナー 剣 Lv1 in が m か の の の の の の の の の の の の の の の の の の								
Record		= +	剣	攻撃力	45	素早さ	300	
マーリス		717-	LV1	防御力	60	知性	90	
LVI Shapp 60 Auth 90		7-117	槍	攻擊力	45	業早さ	300	
Description		4-57	LV1	防御力	60	知性	90	
LVI		フィリー	爪	攻撃力	45	秦早さ	300	
カーム LVI 防御力 60 知性 90 ソル 弓 放撃力 45 集早さ 300 ルナ 弓 放撃力 45 集早さ 300 ルナ 弓 攻撃力 45 集早さ 300 カミスタ 剣 攻撃力 75 集早さ 300 シーズ 剣 攻撃力 75 集早さ 300 シーズ 剣 攻撃力 75 集早さ 300 シーズ 剣 攻撃力 75 集早さ 300 ウーズ 負 放撃力 75 集早さ 300 かきの約 知性 30 知性 30 サンコーボー 万能 防御力 70 知性 130 サンコール 技 攻撃力 105 集早さ 230 サンコール 技 攻撃力 105 無早さ 230 サンコール 大 大 大 200 201 45 サンコール 大 <th></th> <th>フィリー</th> <th>LV1</th> <th>防御力</th> <th>60</th> <th>知性</th> <th>90</th> <th></th>		フィリー	LV1	防御力	60	知性	90	
LVI		+-1	斧	攻撃力	45	素早さ	300	
Decomposition Decomposit		77—4	LV1	防御力	60	知性	90	
LVI		עוני	弓	攻撃力	45	素早さ	300	
カミスタ 対 防御力 60 知性 90 カミスタ 対 攻撃力 75 無早さ 300 下		710	LV1	防御力	60	知性	90	
LV 1		11.+	弓	攻擊力	45	素早さ	300	
カミスタ LVI 防御力 60 知性 90 シーズ 剣川 吹撃力 75 集早点 300 マッカル 槍 交撃力 92 集早点 230 ウをの精 特技化 防御力 80 知性 130 変撃力 99 集早点 379 50 379 50 </th <th></th> <th>107</th> <th>LV1</th> <th>防御力</th> <th>60</th> <th>知性</th> <th>90</th> <th></th>		107	LV1	防御力	60	知性	90	
LVI		カニフタ	剣	攻擊力	45	素早さ	300	
シーズ LVI 防御力 80 知性 90 マッカル 槍 交撃力 92 集早さ 230 ゆきの箱 物は 防御力 10 知性 130 ウきの箱 物は 交撃力 99 条早さ 379 防御力 80 知性 45 マッテカ 105 条早さ 230 サミール 枚 交撃力 105 条早さ 220 ガーニッド 杖 交撃力 75 条早さ 270 サイベット 縦 交撃力 75 条早さ 270 サイベット 収 防御力 60 知性 145 アステール 爪 攻撃力 75 条甲さ 270 サイロス 爪 放撃力 90 知性 115 タイロス 爪 攻撃力 90 知性 100 マンカーン 食 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大		22-72	LV1	防御力	60	知性	90	
LV 1		31-7	剣	攻擊力	75	素早さ	300	
マッカル Lv 4		1 ^	LV 1	防御力	80	知性	90	
Property of the color of th		マッカル	槍	攻擊力	92	素早さ	230	
ゆきの編 特技化 防御力 80 知性 190 ラーボー 万能 防御力 70 知性 45 ヤミール 槍 交穿力 105 集早点 230 ブーニッド 杖 交穿力 70 集早点 270 ガーニッド 杖 交穿力 75 集早点 270 サベット 取 交穿力 75 集早点 270 レイム 防御力 60 知性 145 アステール 爪 交穿力 90 知性 115 タイロス 爪 放穿力 90 知性 115 タイロス 1 5 5 20 220 レイン 5 5 5 20 20 サイロス 1 5 5 3 2 サイロス 1 5 5 2 2 2 サイロス 1 5 2 2 2 2 サイロス 1		שונופיץ	LV4	防御力	110	知性	130	
50mm		ゆきの精	独地ない	攻擊力	90	素早さ	379	
ラーボー 万能 防御力 70 処性 45 ヤミール 槍 攻撃力 105 集早さ 230 ブーニッド 杖 攻撃力 105 集早さ 270 サイペット 杖 攻撃力 75 集早さ 270 サイペット 取 攻撃力 75 集早さ 220 アステール 爪 攻撃力 99 知性 115 タイロス 爪 大 5 2 2 20 サイロス 爪 大 5 2 2 250 サイロス ボ 大 5 2 2 250 サイロス ボ 大 5 2 2 250 サール 大 5 大 2 2 20 サール 5 大 3 2 2 2 サール 4 5 3 3 2 2 2 2 サール 4			1912-20	防御力	80	知性	190	
## 25		ラーボー	万能	攻擊力	72	素早さ	379	
サミール		J /K) HE	防御力	70	知性	45	
LV5 防御力 105 加性 135 207		ヤニール	槍	攻擊力	105	業早さ	230	
サベット 鞭 Lv 4 防御力 80 知性 40 サベット 鞭 Lv 4 防御力 60 知性 145 アステール 【v 4 防御力 60 知性 145 アステール 【v 4 防御力 90 知性 115 タイロス 【v 4 防御力 97 集早さ 250 Lv 5 防御力 88 知性 100 ラウーン 倉		1- 10	LV5	防御力	105	知性	135	
サペット 校 次変力 75 集早さ 270 アステール		ブー-ッド	杖	攻擊力	70	素早さ	270	
サベット LV 4 防御力 60 知性 145 アステール			LV4	防御力	80	知性	40	
LV4 防御力 60 欠款性 145 アステール 爪 交撃力 75 条早さ 230 LV4 防御力 90 知性 115 タイロス 爪 交撃力 97 条平さ 250 LV5 防御力 88 知性 100 ラウーン 倉 交撃力 80 知性 125 ティントーン 爪 大 大 大 大 大 大 大 大 大		#Kペット	鞭	攻擊力	75	素早さ	270	
タイロス LV 4 防御力 90 知性 115 タイロス 爪 攻撃力 97 集早さ 250 ち防力 88 気撃力 88 集早さ 250 セ 大 大 大 50 250 250 カーン 大 大 大 大 250 270 270 エリーョ 大 大 大 250 250 250 250 シアンマ 鞭 大 55 250 250		2 (3)	LV4	防御力	60	知性	145	
LV4 防御力 90 知性 115 タイロス 爪 攻撃力 97 集早さ 250 LV5 防御力 80 集早さ 250 LV4 防御力 90 知性 125 ティントーン 爪 攻撃力 85 集早さ 270 LV3 防御力 75 集早さ 190 LV3 防御力 80 知性 150 ジアンヌ 鞭		アステール	Т	-	75	秦早さ	230	
タイロス LV 5 防御力 88 知性 100 ラウーン 棺 攻撃力 80 果早さ 250 レイム 防御力 90 知性 125 ティントーン LV 3 防御力 90 知性 125 レリーョ 斉 交撃力 75 集早さ 190 ビリーョ 大 5 大 80 知性 150 ジアンマ 鞭 攻撃力 95 集早さ 250				防御力	90	知性		
LV 5 防御力 88 放性 100 ラウーン 棺 攻撃力 80		タイロス		-		楽早さ	250	
ティントーン 爪 攻撃力 85 栗早さ 270 上V3 防御力 90 知性 125 ピリーョ 大 攻撃力 75 栗早さ 190 ドン3 防御力 80 知性 150 ジアンマ 鞭 攻撃力 75 栗早さ 250			-					
ティントーン		ラウーン						
ディントーン LV3 防御力 90 知性 135 セリーヨ			LV4	防御力			125	
LV3 防御力 90 加性 135 ピリーョ 斧 攻撃力 75 業早息 190 LV3 防御力 80 知性 150 ジアンマ 鞭 攻撃力 95 集早息 250		ティントーン					-	
Eリーヨ LV3 防御力 80 知性 150 ジアンヌ 鞭 攻撃力 95 素早さ 250								
LV3 防御力 80 知性 150 変撃力 95 業早さ 250		ヒリーヨ				-		
New York			-					
L V 5 防御力 80 知性 125		ジアンヌ						
			LV5	防御力	80	知性	125	L

	コマンド	魔法(1)、祈り(2)補助、大地突き(10)攻撃	t t
	出会い	アテナ神殿	名前
	コマンド	魔法(1)、祈り(2)攻撃、トライデント(10)攻撃	風魔神
	出会い	ポセイドン神殿	土魔神
	コマンド	魔法(1)、祈り(2)補助、バッカス剣(10)攻撃	初魔神
	出会い	バッカス神殿	雷魔神
	コマンド	魔法(1)、祈り(2)回復、首新り(10)攻撃	炎魔神
	出会い	ヘーラー神殿	水魔神
	コマンド	魔法(1)、祈り(2)防御、キューピット(10)補助	光魔神
	出会い	アポロン神殿	※光魔神は3
	コマンド	魔法(1)、祈り(2)回復、月光射ち(10)攻撃	NP4303R
	出会い	アルテミス神殿	1
	コマンド	魔法(1)、祈り(2)攻撃、雷神(10)攻撃	
	出会い	ゼウス神殿	1
	コマンド	魔法(1)、祈り(1)攻撃、星に祈る(10)攻撃	
	出会い	アトラシア	10 43 1 10 346 1 10 201
	コマンド	渦潮(1)補助、魚呼び(3)攻撃、津波(10)攻撃	すまずは特許
	出会い	ネアポリス付近、海底船工場 (海底船を手に入れた後)	から成長され
	コマンド	いななき(1)補助、後ろ蹴り(4)攻撃、突進(10)攻撃	
	出会い	ネアポリス (アテネでヘラクレスが仲間になった後)	
	コマンド	魔法(1)、好き勝手(1)表←	
	出会い	ネアポリスの宿屋 (ヘラクレスが仲間になった後)	きら
	コマンド	間の矛(1)攻撃、死霊(4)攻撃、黒い霧(10)攻撃	É
	出会い	アルテミス神殿 (昼のみ)	
	コマンド	手品(4)特殊、火炎(9)攻撃、カード投げ(10)攻撃	
	出会い	劇場 (アトラスを石にしたあとで、夜のみ)	
	コマンド	人形(3)表→	
	出会い	アトラス山入口の穴ぐら	۲
	コマンド	劇薬(10)表←、薬(10)表←	眠り草青
	出会い	アトラス山の穴ぐら	血吸い草黄
	コマンド	雷撃腕(4)攻撃、投げ腕(8)、ドービング(10)補助	毒の草黄
	出会い	トロイ右奥の家、最上階(アトラシアに初めていった後)	つた。青
	コマンド	魔法(1)、化粧(10)表←	いばら
	出会い	劇場 (アトラスを石にしたあとで、夜のみ)	回復草ノ
	コマンド	魔法(1)、はり(1)表ー	년!
	出会い	ギリシアの城1階 (アトラシアに初めていったあと)	名前
	コマンド	魔法(1)、植物(1)表→、種まき(10)表→	ピグ・パコ
	出会い	ギリシアの城1階 (アトラシアに初めていったあと)	ピグ・トキョ
	コマンド	見破る(1)補助、流れ鞭(8)攻撃、術(10)攻撃/補助	ピグ・ドドン
	出会い	ペルシア王の別荘 (アトラスを石にしたあと)	ピグ・セエシ
_			※ 4 種類の利

ザペット[人形]							
名前	HP	MP	攻撃	防御			
風魔神	50	100	60	25			
土魔神 100 100 120 10							
氷魔神 50 100 80 25							
聖魔神	20	100	20	60			
雷魔神	50	100	160	30			
炎魔神	50	100	100	40			
水魔神	80	100	40	20			
光魔神	20	100	120	80			
光魔神は	素早され	1224°C	ダントウ	7!			



技のなるべく役立ちそうな者 せよう。槍や剣が望ましい



敵1体を100%眠らせる 敵1体のHP・MPを吸収 敵全体を1 00%毒に侵す 敵1体のHPを1桁にする 素早さを0にしてダメージ ステータスとHPの回復

ピリーヨ[種まき]						
前	HP	MP	攻撃	防御		

ピグ・パコ	413	12	230	140
ピグ・トキモ	180	98	220	97
ピグ・ドドス	220	200	150	50
ピグ・セエジ	260	130	120	50

種を使用して呼び出す



(石) 風石 (魔法) ジェイク

風の攻撃呪文ジェイク。全











(石) 大地の石 (魔法) ランドン





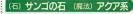






(石) 氷石 (魔法) ハイドロア

活躍する機会には恵まれか











(石) 神秘石 (魔法) ヘリオン

(石) 太陽石 (魔法) クエス系









◆属性はこんなところに働いている◆

魔物にはおおむね弱い属性がある

巻末の陰物リストや、それぞれの攻略ページのボ スデータを見てみると、8系統のうちどの属性で攻 撃したら効率いいかがわかってくるはずだ。中には どの攻撃も通用しないようなヤツもいるが、たいが

いの敵にはウィーク ポイントとなる属性 が存在する。特に気 にしなくても倒せる 場合も多いが、活用 すればより有利にな

るのも確か。



ザコキャラの中にも、普通に断っていたら楽には 倒せない者がいる。出会わなければ魔物図鑑にも載 らないので、少なくとも「度は戦闘しなければなら ない。そんな時にも属性を役立てて欲しい。





防具などは属性が決まっている



† 鍛冶屋で「溶かす」を選択してみると、特 っているアイテムの材料がわかる

布製の品物などは違うが、ゲー ム中に出てくるアイテムのたぐい は、基本的にこうした属性を持つ 「石」から作られている。敵に直接 攻撃する武器の場合、その武器の 材料自体の属性が攻撃に反映する ようになっている。それぞれの武 器の属性を確かめるのは面倒だが、 知っておくとけっこう便利。

鍛冶屋

飛び散る火花

「作る」「溶かす」 ……鍛 治屋のこのふたつのコマ ンドは、属性の源である B種類の石と関係してい る。石から装備局を「作 つ」たり、「溶か」して石 に戻せるのだ。

魔法や特殊攻撃も属性が関わっている

魔法、それも攻撃魔法にそれぞれ属性があること はこれまでに書いた通りだが、キャラクター別の特 殊コマンドにもこの属性が大きく関っている。特に 月立つのは、特殊コマンドを選択するとさらにいく つかのコマンドから選択するタイプのもの。これが 8 種類異べる場合は、たいがいそれぞれが8つの属

性のどれかひとつを担っている。またおもしろい効 果としては、クロウルというキャラクターの「練金」 というコマンドは、持っている武器の属性を選択し て変更できるというもの。いつでも使えるよう、な るべく早いうちにFI Vを最高まで上げておきたいと ころだ。



地上 限りある命の 人間たちの生きる世界



トランティア

冒険の中心となるのは、古代地中海周辺の地上世界。そこには、いたるところに限ら れた生命を鑑賞する人間たちが生きている。多種の人種、文化様式、支配者たち、身分 制度が土地によって描き分けられている。そうした違いを知って旅をすることで、実際 に古代世界を施しているような気分になれるのだ。

街の建物

†8角形の形の建物が特徴的 トランティアは2階線も多い

城の様式

†街と隣接した王宮は5階建 の高層雑築物、技術力が高い

永遠の命を持つトーラン王によっ て200年前に建国された。この国 へくれば永遠の命をもらえると信 じられていることも多い。入国希 望者を審査するための役所も設け られており、王に面会を希望する 場合は、そこで許可証をもらう。

備考





†灰色レンガで造られた四角 い建物が特徴。テントもあり



り奴隷が働く。壁画が美しい

歩いて横断することの不可能な砂 漢に周囲を囲まれた王国。もっと も古くからある文明で、古い奴隷 制度も残っている。現在の女王パ トラは身勝手な性格なため、すべ ての住民たちは女王の機嫌を損な わないようピクピク生活している。







かつてはアトランティスを滅ぼし た野蛮な民族の国だったが、現在 はこの地中海世界でもっとも進歩 した文明を持つ世界の中心的存在。 病院や劇場など、他国にはない建 物があり 袖々をあがめるための 神殿も町の中にある。









地中海世界ではもっとも新しくで きた国だが、王の権力が強く、ハ ーレム制度が根準く残っている。 **現下はハーレムが大好きなアラー** ファで平和的な人物だったが、あ る日性格が変わってギリシアに対 して宣戦を布告した。





と夢しい壁が特徴の夢しい街



†やはリレンガ造りの王宮。 後にここに塔が建つことに

ギリシアの文化圏に置しているた め先進的ではあるが、後にトラン ティアとマケドニアの軍勢によっ て崩潰し廃墟と化してしまう。王 宮もなくなり、ただひとつ天にも 達しようとする塔のみが残ること になる。



神殿はギリシアの神々をまつる建物で、 信仰者の多い土地に多く立てられ、異国に はほとんど建っていない。神殿にはそれぞ れ神の力を秘めた泉があり、特別な能力を 持つ者がその泉につかると、神の力を魔法 として得ることができる。仲間が増えたら まず各神殿をまわるようにしよう。



神殿間のワープネットワーク

神殿の地下には、行ったことのある神殿 へ飛ぶことのできる不思議なパネルが並 べられている。この上に乗れば、目標の

ヘパイトス[ギリシア地方]

ゼウス[アテネ北]

神殿に一瞬にしてワ ープすることができ るのだ。

アルテミス[クレタ島]

デメーテル[イマンドラ西]

-**ラー**「マケドニア地方

ビーナス[イマンドラ東]

ポセイドン[サンタレン北]

アレス [スパルタの町]

地上には、洞窟や山など、いくつかの迷宮

が存在する。それらには、それぞれ特徴的な トラップが多数用意されている。

アテナ「アテネの町」

各神殿の建ってい る場所を知ってお くと、ノアルーン

アポロン[イマンドラ東]

ヘルメス[テルマの森]

を使わずに各地に移動することもできる。 神殿をまわる時だけでなく十分活用したい。 ゼウスの洞窟神殿だけは飛んでいけない。

バッカス[エジプトの砂漠



特定の大きな城下町の 近くに、他とは色の違う 森がある。そこに入ると、 4つまで種を埋めて育て ることができる。種は、 何度か宿に泊まったりし て時間が過ぎると成長し 実をつけるぞ。



種埋め畑のある場所 トランティア テーベ アテネ ベルシア 関等店のある町 テーベ ベルシア

●ジャンプ/落下 茂みに飛び降りるとジャン プしたり、階段などで行け ない場所へ飛び降りたりし なければクリアできないこ とも多い。またアイテムを

探すために利用する場合も。 ●バズル

押せる壁、回せる壁、自動 的に移動する床など、奥へ 准ませないためのトラップ も数多い。それぞれのパズ ルの性格をよく考えて謎を



解いていこう。 その他

歩き回った場所だけ見えるようになる迷宮や、暗くて一部しか見えない迷 宮などもある。体力回復方法を確保して慎重に進もう。

23

ンプすることができる 非常に高いところまでジ

地上世界の移動手段

地上世界の移動は基本的には徒歩で行うことにな るが、他にも乗物などを使った移動もある。ここで は、徒歩以外の移動手段について紹介しよう。移動 したい場所によっては、これらの乗物を利用しなけ れば進むことがまったくできない場合がある。場合 によって使い分けるようにしよう。 なお、 鉛額とサ ーパは**隣りでAボタンで乗れるが、ペガサスだけ**は 上に重なった状態でAボタンを押すことにより乗る ことができる。降りる時はBボタンを使う。







砂漠



最初に手に入れられる船は寿命が短い



サンタレンの船大 工から譲り受ける のだが、こてこて と飾りがついてい て出来が悪い。ビ ゼルトに着くとす ぐに壊れてしまう ので、注意しよう。

砂の上しか生きられない奇妙な大型鳥



エジプトやベルシ アの砂漠は、自分 の足では歩けない。 町の人に話してサ 一パを貸してもら おう。砂漠以外の 場所にぶつかると 自動的に降りる。







最高の能力を持っ た船、海上でAボ タンを押すと潜る ことができる。た だし、潜ってる間 は現在地がわかり にくく、敵もまっ たく出ない。



工が作ってくれる 船、これさえあれ ばほとんどの海に 行ける。手に入れ たら岩に突き進ん でみよう。しばら く航海を楽しめる。

ペガサス 天からさす一条の光とともにあらわれる



アトラシアの始か らもらった鍋のた ずなを使うと呼び 出せる。Aで上昇、 Bで下降する。ど こまでも上昇する と、天界まで行く ことができる。

その他)



一度行った場所なら一瞬で移動できる 重要な移動方法の



ひとつは魔法のノ アルーン。旅の翼 もそうだが、一度 行った場所ならこ れでいつでも行け る。前ページの神 殿ワープも使おう。

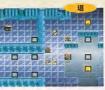
ステ 神々の 住む世界

ペガサスに乗った状態でAボタンを押し続けてい ることにより行くことができるのが、この天界だ。 ここは天空よりもさらに上にある世界で、神々が住 むといわれている。ただし、行くことができる場所 は天空の塔しかない。



†たったひとりいる妖精に話しかけると、地上へ戻 ることができる。戻る場所は、アテネ北のゼウス神 瞬の中なのだ





天空の塔最上階にあ る目的の品「メデュ 一サの首! を手に入 れた時、なにかが起 こる。そう、天界に 住む神々の父、ゼウ スに会うことができ るのだ。そこで神の 意志が明かされる17



地の底よりももっと 深い世界・タルタロス









ペルシアにある別荘の地下迷宮をクリアすると、突然地面に穴が開い てこの軍界に落とされてしまう。軍界とは、ゼウスの兄であるハデスの 支配する死者の国なのだ。

落下地点から洞窟をいくつも通り 抜けると街がみつかる。そこは、 地上で死んだ人間の魂がやってく る死者の国。魂はここで休んだ後、 レーテーの河を渡り、ハデス神の カにより転生して地上界へと戻っ TL14.

別名を忘却の河、という。この河 の水を飲んだ者は、前世の記憶を すべて失う。そしてまっさらな状 態で転生するのだ。ただし、なん らかの方法で水を飲まずに河を渡 ることもできるという……

ハデス神殿

要界を支配するハデス神の住む神 殿。死者の国で手続きを済ませた ら、ここへやってくることにより、 なんらかの生き物に転生して地上 へと戻る。だが、その価値がない と判断された時は、さらに底深い 地獄・タルタロスに落とされる。



物語の底流に息づく神々の存在を知ろう

[ギリシア神話。世界]

「ヘラクレスの栄光」の世界観は、いうまでもなく「ギリシア神話」を元に成り立っている。 神話のエピソードを知っていれば、ゲームのおもしろさも大きくなることは間違いないのだ







ギリシア神話の成り立ち

ギリシア神経が体系化されたのは、紀元前8世紀
ごろのことといわれている。当時はギリシア文明の
基盤が作られ、ポリスと呼ばれる「四線を角盤だ作
られるようになっていた。文化の筆も開き始め、有
名な「オデュッセイブ」や「イリアス」を書いたと
いわれるホメロスものこのこだほどとしている。未メ
ロスの2作品と、ヘシオドスの書いた「神統記」の
3点がギリシア神経あのもっとも古いものとされている。こうした神経だかがて、ローや間の時代(位、元前2世紀以降)にまとめられ、その強固な事を終したが、この一で不関の均断がが、今まで残り広が、できたのは、ローマ帝国の時代(なって発りのが大きできたのは、アーマ帝国の時代が大き、

英雄ヘラクレスとその役割

ギリシア神話最大の英雄といってもいいのが、こ のヘラクレスである。最高神ゼウスとアルクメキの 間に生まれた子で、その名は「ヘラの栄光」という 意味がある。ヘラクレスには赤子のころから無数の 伝説が見っており、その人気ぶりがうかがえる。特 に、「アトラスの代わりに天を支える」ことや「地 振の番ケルルベロスと対峙」する「十二の難行」が 有名といえるだろう。これは、地くつもの途方もな い戦行を課せられることによって罪をあかなうこと になったというもの。見かたによってほとてもRP 6的な地間だい、ゲームにも反映されている部分が あるので、機会がおれば恐んでおいてもり損ばない。

アルゴー船と金羊毛探求の旅

今回の特徴的なエピソードとしては、アルゴー船 の結婚が終んでいる点だ。これはギリシア特額の中 でも有名な冒険値のひとつで、数多くの英雄たちが 登場する。もちろん、ヘラクレスも登場し活躍する。 英雄のひとリイアソンが中心となって物語は進むが、 たくき人の英雄が登場し宝物を探すという筆やかな イメージの割に、影劇的な技术になっている。

女神アテナに助けられて船を建造した船太工アル ゴス、神に愛される竪琴弾きのオルベウス、強大な 力を持つ魔女メデイアなど、ヘラクレス以外にも魅 力的な英雄たちが登場するのが、この物語の特徴、 金羊毛を手に入れるまでのエピソードなどは、やは リRR6的センころもあるのがおしろい。



運命の三女神

夜の女神ニュクス(触キャラのそれとは異なるも のだろうか)の娘たち、人間の運命を決定し、見守 る立場の女神たちである。「運命」という非常に重 要なものを決定する立場なのだが、その決定権が最 高神ゼウスに優もものなのか劣るものなのかは、原 身にもはっきりかかれてはいないようだ。もっとも、 活躍するエピンード自体はとんどないのだが。

> 3 女神のそれぞれは、「条を助ぐも の」クロート・、「糸を与えるもの」 ラケンス、「糸を断ら切るもの」アト ロボスとなっている。クロートーとい う名前自体「布」を意味するが、人間 画金を「布」のようにイメージし、 それを観る老女たちとして描かれる。 神話ではぜつスを後ぐ能力を持つよう に描かれることもある彼女たちが、な ぜ人間に繋むのかを考えるのも面白い、

天を支える巨神アトラスと幻の地アトランティス

オケアノス神の娘であるクリュメネの息子。その 名には「堪えるもの」という意味がある。 叔母にあ たる、オケアノスの娘プレイオネと結婚している。 ホメロスの叙事詩では、アトラス自身が天を支え

ているわけではなく、天を支える巨大な柱の番人として描かれている。アトラスそのものが天を支える ようなイメージになったのは後になってからのこと。神話では、天建ペルセウスがメドゥサの首を使って アトラスを石に変えてしまったことになっており、 アトラス山脈社ぞれ自体かつてアトラスの体であっ たということになっている。また、神話でのアトラ スとヘラクレスとの間りはおり乗しいものではか



心ったら、思いがけない事態が起ているアトラス。やっと出会えたアトラスはの山頂に立って天を支

い。そこには、天を支えていることに苦痛を感じて いるアトラスが、なんとかヘラクレスを騙して仕事 を肩代わりさせようとして失敗する姿が描かれてい る。これは前ページの12の難行の11として登場する。

★イマンドラのプラトンは哲学者プラトンなのか?



ギリシア文明の時代に生まていたといわれる他大 な哲学者ブラトン、その名前はどこかで聞いたこと があるだろう。ゲームに登場するプラトンは、この 哲学者と同一人物なのだろうか? "その客えは ゲーム中にはっちりとした形では出てこない。しか しか し、哲学者ブラトンに関する丘記を見てみると、失 われた土地アトランテースに関して対話を提したり 起の多い人物だったということがかかる。哲学者と しての確すなどは、後の時代に作られた名のである がも知れないし、これかまもののぎったっかりま



「アンタがアンタ自身だった 最後のあの日へ!| アトロポス・モイライ

知恵と知識の国の黄

アトランティス最後の日

記憶の旅人





犬の姿で目覚めた主人公は、神 殿の出口でひとりの老婆と遭遇す る。彼女は犬の姿にひとしきりあ われんでみせると、 なにやらわけ のわからないことをいいながら、 失われた記憶を返してくれた。そ して少年は、自分自身の記憶へと 旅立つことになった――。

平和の国

そこは、豊かな自然と秩序だった平和に囲まれ た平和な国だった。巨大な壁に守られたその国 は、刻一刻と脅威が近づいてきていることにも 気づかずにただ平和を享受し続けてきていた。







少年たちの友情

アトランティスの歴史が語られる授業が終わると、 仲のいい友達の少女エピファーから一枚のメモを手渡 された。それには街の外にある、美しい見晴らしの棚 の頂上へきて欲しい

と書かれていた。エ ピファーのことが好 きなプラトンととも に、街の外に出て巨 大な壁へと向かう。 いったい何だろう…





←勝手についてくるブ ラトン。その理由を関 いてみると……

†手渡された短い手紙。彼女は最近 **姉を亡くして悲しんでいる。町の人** 人も心配してくれている

「アトランティスの壁にて…」

アトランティスの繁栄を邪魔しようとする神々の支配者 ゼウス。アトラスは島を壁で囲んで守らせようとした。 それが、この巨大な壁の始まりだったという

壁の展望台に少女はいた。どこか悲しげな彼 女を、少年とプラトンは励ます。3人の永遠の 友情を誓って……。少女は、なにかに脅えてい るようにも見えた。なにか予感のようなものが あったのかもしれない。自分たちがこれから遭 遇することになる悲劇の……。



「あっ!! あのさ、ここに記念のラクガキを残そうぜ! 永遠の友情の証しとしてさ プラトン

[ギリシア兵の襲来] 平和の国を襲う悲劇



少女が元気を取り戻し、プラトンは帰っていった。……と、そ の直後、大きな破裂音とともに、展望台がゆさぶられる。壁の水 出入り口が巨大な力で破壊されたのだ。騒然とする展望台の上か ら眺めていたふたりは、恐るべき光景を目撃することになる。

何隻もの船がアトランティスにやってきた。船から出てくるも のものしい甲胄姿の兵士たち。彼らは、問答無用でアトランティ スの人々を殺戮し始めたのだー





少年たちの戦いが始まった。 しかし、戦力は圧倒的に違って いる。装備の倉配さや最数不足 はいかんともしがたい。しかも、 兵士たちに呼応するように魔物 まで出現し始めているのだ。命 を大切に、エピファーとともに 神に祈りながら先を急ごう。

ギリシア兵との戦い



たら、質闘な装備で敵と戦わなければならないのだ

「オリハルコン鉱山へ…」

途中の海沿いで待ち伏せていた兵士に 見つかってしまう。逃れることもできずに、 友が倒れる……。そこに、ひとりの男が あらわれた。ヘラクレスと名乗ったその 男は、少年たちとともに戦ってくれたの だが、自らを恥じながら去っていった。





†町のすぐ外にある一軒家。ここで休め、†海沿いの岩屋。ここにはさっきの兵に ヘルメス像に語りかけることができる

子を殺された母が。ここでも休める



どに強かった。逃げることもかなわず、戦いの中で友 が倒れてゆく……

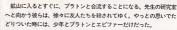
少年達の戦い

平和な国の少年たちは みな非力だ。生き抜く ためには、 避いよりも 回復を、時には逃げる ことも必要なのだ……



†そこにあらわれたのは、たくまし い大男だった。怪力の英雄、ヘラク レスその人である。彼は死んだ友の 代わりに戦ってくれる ←ヘラクレスともすぐに別れ、少年 たちは目的の場所、オリハルコン鉱 山へとたどり着く。しかし、まだま た戦いは続く……

「鉱山最深部~オリハルコンの箱]



そこで先生が明かした研究内容とは……。「永遠」とは、少年たちに、 そして世界になにをもたらすのだろうか……。



「もしや、これは話に聞く パンドラの箱」ーアールモア

エピファーもい なくなり、先生 とブラトンとの 3人であること が行われる。そ の箱を開けた時 閃光が散った…



「きみたちの体が待つアトランティスへ! それが、永遠のはじまり!!!

アールモア

出会う魔物はまだ楽勝レベル

モイライ神殿周辺・イマンドラ西

出現する魔物(客とすアイテム):アルマジロ/クモラ/デスクモラ/ネオクモラ(豪華)/ティーノス/ハイ ラット/ぶんぶんパチ/ヤマアラシ/人食い草(薬草)モルフォ(大地の石、雷武石)/オキュペイア/ミー1 D75278





テルスの家

神殿 ヘルメス 乗り移り X X × 0 1人 X

羊個いのペテルス以外は難も 住んでいない所なので、店など の施設は一切ない。宿泊施設す らないので、クリア後はあまり 訪れる必要はない場所だ。

冒険への第一歩 まずはペテルス家へ

クリアプロセス

羊に話しかける 羊たちとパーティーを組む イマンドラへ

9000年前の記憶を取り戻し、犬ではあるが体もも らった。これからが本当の冒険の始まりである。戦 間でもこれ以降はちゃんとお金と経験値がもらえる。 さて、自分の境遇とこれからの目的がわかったのは いいのだが、今のところは、まだ何をすればよいか わからない。とりあえず外を探索してみるとしよう。 そして、ほどなくして見つかるのがこのペテルスの 家だ。モイライ神殿から南東の方角に歩いて、すぐ の所にある。

先回りして、待っていたモイライからも説明して もらえることだが、ペテルスに話しかけると彼の体 が光る。初めて出会う乗り移り可能のキャラクター だ。彼は腹をこわしてしまい、羊たちをイマンドラ まで送り届けることができないでいるらしい。とり あえずは彼に乗り移り、羊たちをイマンドラまで届 けてやることにしよう。



先回りをして待っていたモイライが、主人公に与えた"乗り移り"の能力の説 明をしてくれる。これから先、何人もの人に乗り移っていくことになる。



†9匹の羊たちと組むパーティー。 ちろん糾剔にも参加してくれる



†羊は「メエー」としか言わないが、 タントの体に入った状態のままで話か けると、ちゃんとした会話ができる。 乗り移っているキャラクターによって 相手の反応が変わることがあるのだ



イマンドラの村

武器屋 防具屋 道具屋 国芸店 宿屋 神殿 ヘルメス 乗り移り

この村には4人の乗り移可能 なキャラがいる。ここからは雄 を選ぶもプレイヤーの好みしだ いた。武器屋に行き、好みのキ ャラに合った武器を装備しよう。

プラトンと乗り移りキャラ たちに関する情報を集めよう

クリアプロセス

この村で最も重要なことは、ブラトンという男の 情報を集めることだ。モイライ神戦の前にあった看 板には、イマンドラのブラトンという男が、アトラ ンティスについて知りたがっていると書かれていた。 アトランティスにブラトンという名前とくれば、や はり、一緒にオリハルコンの箱に閉じこめられた。 あのブラトンと同一人物であるという可能性が高い。 主人公がよみがえった時、モイライの姉が、主人公 と同じ現場にある人がいるようなことを言っていた のも気にかかる。

人から情報をもらうにも、犬や羊では相手にして もえない場合が多い。人間の体を使っている状態 で、村の住人たちに話しかけてみよう。すると、こ の村には、10年たっても歳を取らない男がいるとい 引話を聞く。そして、プラトンの妻と会うと、主人 公は彼と間じ目をしているといわれるのだ。

ここまで情報が集まると、イマンドラのブラトン は、あのアトランディスのブラトンであるというこ とに疑問の余地はない、彼に会えば何らかの情報を 得ることができるはずだ。それに、9000年ぶりの再 会も果たしたいし。旅に出てしまった彼を追って、 北国の山へ急ごう。

ブラトンの妻と子供たちが住む家。 妻から話を聞こうとすると、彼を助 けてやってくれと頼まれるが、かわ りに世界廻がもらえる。 アポタン を押すだけでこれまでの旅の足跡を みることができる便利なアイテムだ。

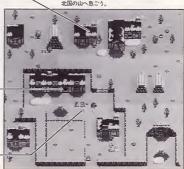
武器屋:一本気

麻紐:85D/木こりの茶:80D/青銅の射:60D/長雄:60D/小さな弓:6 0D/糸の杖:60D/子供の茶:50D 防具屋:ガーディアン

鎖かたびら:120D/皮の鍵:80D/ 皮の帽子:60D/木の盾:60D/マント:60D/布の服:40D

道具屋:アルゴの店 東草:10D/回復薬:25D/人参:8D 審演し草:12D

昼間で乗り移りキャラが人間である 時は、井戸端会議をしている女性か ら話を聞くことができる。かなりプ ラトンのことを嫌っているようだ。



できるだけ経験値を稼いておこう

雪の山道

出現する風物: とびねこ/デスクモラ/ヤマアラシ/クモラ/人食い草/ハイラット/オキュペイア/ネオクモラ



#



デメーテル神殿

イマンドラの村から北へすぐの 所にある。パウなどのHPを回復 する魔法が習得できるので、絶対 に行かねばならない神教だ。

ポフリ ムチLV 1

神殿は世界各地に点在している。人 物によっては入れば魔法を習得できる 泉と、ワープによって、自由に神経節 を行き来できる態度が地下にあるとい うつくりは、どこでも同じ。この神数 で習得できる魔法は何といっても回復 系の魔法が重要。この魔法がなければ、これから歩どうにもならない。





でよっては魔法が使えない場合も



ビーナス神殿

ふたつめの神殿は、イマンドラか ら北東へ少し進んだところにある。 契の女神の神殿だ。攻撃魔法もあ るが、状態回復魔法が重なする。 アプル 爪LV 1

バーンなど、火の属性を持 つ攻撃魔法が習得できるのが こ、ビーナス神教。火に弱 い魔物が相手の時は、抢大な 効果を発揮してくれる。しか し、主人公はこの魔法を習得 できないので、仲間ができた らまた来てみよう。

攻撃系以外では、攻撃補助 系と回復系の魔法が習得でき る。敵を混乱させたり、バッ ドステータスを治す魔法は、 長期戦になりそうな時に役に 立ちそうである。





↓巫女さんたちは全員が乗り移 り可能。武器レベルは低いが、 特殊攻撃はかなり強烈だ





●注意!"いのり"でもキャラによって効果は様々

神殿の巫女さんたちは、全て乗り移りができる。そこで注意したいのが彼女らが使う"いのり"のコマンド。同じいのりでも、人によっては攻撃であったり、回復であったりするのだ。

2

飛び降り

後でモイライ本人から直接説明してもらえるが、乗り移り以外にも、彼女から授けられた特別な能力がある。"飛び降り"という能力で、つまりはどんな高い所から落ちても、ピクとも

しないというものだ。

方法は簡単で、飛び降り たい方向に◆キーを2回、 グッと入れるだけ。これか ら先には飛び降りないと行 けない場所もある。行き詰 まった時は飛び降りを試し ているといい。思わぬ発見 をすることもある。



りをしなければ会うことができない

モイライから授かったもう一つの特殊能力



北国の山

\$22.86

14個

乗り移りキャラ数 2人

出現する局物(落とすアイテム):

血吸い鳥 高山アリノぶんぷんパチ ニュ
クス/ネオクモラ(美草)/パスターラット

"飛び降り"をきっかけに プラトンと再会

クリアプロセス

旅人がいる場所から飛び降りる プラトンが仲間に

旅の翼に関する情報を入手する

この地域から外へ出る方法はただひとつ。この北 国の山を超えていくしかない。強い魔物はさほどい ないので、多少の戦闘経験をつんだら、さっそく行ってみよう。場所はビーナス特験から南下した所だ。 山の中では飛び降りないといけない場所もあるが、 モイライから授けられた能力があるので問題はない。 主人公は飛び降りてもケガひとつしないのだ。

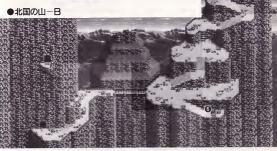
山の頂上付近まで果ると旅人が立ち往生している。 どうやら様が喋れてしまったらしい。こんな時はた めらわずに飛び降りだ。これさえあれば、様がなく ても関係ない。だが、なんと旅人まで一緒に飛び降 り、かロリとしている。後も不死身なのだろうか? その正枚は、やはり・・・プラトンだった。







北国の山の頂上付近、橋が壊れて しまい、先に進めなくなった旅人 が立ち往生している。ここから先 に進むには飛び降りるしかない。 旅人には悪いが、彼を残して飛び 降りてしまおう。すると…



●北国の山-C



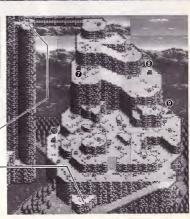
1妻と同じく、彼もすぐに主人公の正体に 気付く。9000年ぶりの再会に喜ぶプラトン はこちらの言うことも聞かずに仲間になっ てくれる。旅の目的は違うが、たのもしい

マップBの頂上から飛び降りると、この場所に着地する。旅人は上から 主人公の安否を気遣っているが、何 を思ったか、突然彼も後を追うよう に飛び降りてくる。そして彼もまた 不死身であることが発覚する。

ここでも飛び降りることができない 人が、立ち往生している。彼に話か けてみると思わぬ情報が手に入る。

宝箱

①薬草/8回復薬/③毒消し草/回 皮のマント





2人になり、いくぶん戦闘は楽になったが…

主な出現する場情: クモラ/デスクモラ/ネオクモラ/ハイラット/人食い事/アルマジロ/オキュペイア/ディーノス/クリアラット/マンドラゴラ/飛びネコ/ミーヤ/モルフォ/歩行衛の木/歩行根/ヘルクラブ

アトランティスへの片道切符 旅の翼を手にいれよう

クリアプロセス

旅の翼の材料の情報を聞く テルマの森へ(→P40) 歩行樹を倒し橋を修理してもらう ボス"無気力"と戦闘 羽を手に入れる ヘルメス神殿へ 巫女さんに旅の翼をつくってもらう アトランティスへ 北国の山を抜けた先にあるのは、テルマ地方という名の土地だ。この地域には神殿が2つと旅、そし 行わが一つある。出現する医療は、これまでに出会 ってきたものたちと重復しているものも多く。まだ それほど様くはない。旧できえ気をつけていれば、 まず際高いな「日的地にたどり様くことができる。 ただし、森には軽率には入らないほうがいい。森の 中で出現するのは歩行機という魔物がほとんどで、 かなかないほどではないが、影響する回数が多いので、 知らず知らずのうちに旧やを削られてしまうの だ。森へ行く前に必ず特定がれ、実際、防具を新聞 し、アイテムの権力もおなれまでしたおきう。

山のふもとで会った商人から聞いた話によれば、 旅の選があればどこでも終さな場所へ一個にして行 くことができるかもしい。ということはアトランティ スへも行くことができるかもしれない。。本場の自 分を探すために旅に出たプラトンにとっては、どう しても行かなければならない場所だ。アポロン神般 で鑑えを考えたら、さっすく村を訪れよう。

●プラトンの日記

ブラトンが仲間入りすると、適臭の中に"ブラトンの日記"が追加される。この適具は、彼の日 起が読めてしまうというもの。日記の中には彼の 角らざる本音が見え隠れしているので、多少の後 ろめたさを感じつつも、思わず覗いてしまうのだ。

アポロン神殿

MPを吸い取ったり、動の層法を 封じるといった極端の魔法が背荷 できる。魔法で大ダメージを受け るケースがかなり解消できる。 ソル 弓LV1

アポロン神殿で 覚えられる魔法 モルシーバ エムトール エムオール エムキール イント エムヤール



†先にテルマへ行ってしまうと、あとあとまでこの神 殿に寄ってないのに気づかないことも

アポロン神殿は北圏の山から出 た地点から西へ進んだ所にある。 東にテルマの村があるという情報 を得たからといっても、急ぎ過ぎ て周りの探索を惹ると、損をして しまうことになる。

習得できる魔法は、ほとんどが 攻撃補助系のもの。魔法攻撃が強 い魔物との戦闘がずいぶんと楽に なるはずだ。



テルマの村

武器屋 防具膜 道具屋 園芸店 宿屋 神殿 ヘルメス 乗り移り × 0 2人 OX

除の翼は、イベントクリア後 まで販売されない。重宝するア イテムなので、ノアルーンの展 法を習得するまでは、 置いにく

みんな無気力に なってしまった町

テルマへ来たのは いいが、なぜか、住 人たちはみな無気力 になってしまってい る。職人も旅の翼を つくるのをやめてし まったらしい。村長 の話によると、材料 さえ集めればヘルメ ス神殿の巫女さんが

旅の翼をつくる ことができるら しいのだが…。

→この通りすっかり無 があったのだろうか

ヨーロキンの武器屋 切り裂きの槍:100D/カギ 爪:100D/木の弓:100D/麻 縄:85D/キコリの斧:80D

道具屋:ラムーの店 薬草:10D/回復薬:25D/ 審消し草: 12D/目覚めの 花:40D/葡萄酒:120D/※ 旅の翼:50D (※イベントク

リア後に販売)

気力状態。この村に何

●なぜ無気力になってしまったのか?

テルマの住人たちと会話してみると、その 無気力さに驚かされる。しかし、よく考えて みると、無気力になっているのは外に出てい る人間ばかりなのだ。これはやはり何らかの カが作用していると考えた方が自然だろう。

武器屋のとなりにある家には、この村の村長さんが住んでいる。彼 に話を聞けば旅の翼の材料と、つくってくれる人を教えてくれる。





ヘルメス神殿

旅の翼をつくるイベントをクリ アする前に行っても、息に入るこ とはできない。この神殿に仕える 巫女のクローヌが泉の入口の前に 立っており、入れてくれないのだ。 ここで覚えることができる魔法は 全て移動系のもので、ノアルーン などは習得すると旅がうんと楽に なる。クローヌが入れてくれるま ではこまめに涌ってみるしかない。

ここで習得する魔法は、許の質 スカラベと際じ効果を発揮するも のをはじめ、かなり使利。でも実 女 際に使えるのはもう少し後のこと

クローヌ 槟LV1



†しばらくしてから来てみても、今度は泉の掃除中と いって入れてくれない。入れるのはいつなのか





テルマの森

宝箱数

1048

乗り移りキャラ数 2人

出現する魔物(塔とすアイテム)。 (地上) 歩行楷の木・血吸い麻/スミテウ ス/歩行樹 (地下) 歩行樹/モルフォ(大地の石、雷武 石)/スプラット (紙びのかたまり、スカラ

ボスと初遭遇!無気力の根源を倒せ

森の中央部にある橋が壊れてしまっているので、まずはこれを修 里しなくてはならない。歩行機を 倒すと丸太が手に入ることがある が、これが傷の材料となるのだ。 歩行機を狩りまくり、丸太を6本 集めると、橋を修理してもらえる。 旅の翼の材料となる羽は、森の 最深部から測慮をぬけた所にある。 その上測層の出口付近には、最初 のポス "無気力" が待ち構えてい る。テルマの住民を無気力から救 うため、そしてアトランティスへ 行くために、なんとしても倒さな ければならないのだ。

●そこいら中、歩行樹だらけ

歩行樹は木であるから、当然、火に弱い。ブラトンが、 パーンなどの魔法を習得して いれば楽勝だ。ただし、ポス 戦が控えている手前、あまり



派手にMPを使う ことは避けたい。 回復系のアイテム を買い込んで、正 面から戦うべき。

●テルマの森 様の構にあるテントにいる男に様めば、横を修理してくれる。まずは歩行根を削していくしかない。

ここがテルマの森での最終目的地。旅の翼の材料 となる羽がある。鳥に襲われるが、それはご愛敬。



●洞窟①

る。充分回復してから戦うことができるのだ。らから仕掛けなければ、いつまでもじっとしてらから仕掛けなければ、いつまでもじっとしているのがありません。こ

宝箱

①⑥宝石/②目覚めの花/ ③鳴消し草/④人参⑤回復 薬/⑦スカラベ/⑧ヘルメ スの帽子③知識のカンテラ 回復業/①歩行樹の材

●洞窟2



洞窟の入口へ行くには、飛び降りなければならない。 一度降りたら、逃げられない。戦うしかないのだ。

BOSS-DATA



HP 677 MP (

攻撃力 127 防御力 56 乗早さ 6 知性 76

| 新映値 230 FTP 99 金額 630 | 有効属性 | 知識のカンテラを使えば、 ラトンの原法が有効で、楽

有効属性 ラトンの魔法が有効で、第外 もろい。ただし眠らせる攻撃 で無気力な目標 には要注意

▽▽アトランティス~思い出の場所

9000年前の記憶 との再会

クリアプロセス

旅の頂でワーブしてもた先は東の趣の原望台。ゲーム開始直接に主人公の最後の配地を辿った時にきた、あの原整台だ。周りは全で海になっている。どうやらアトランティスは、この展望台を残して、全てが水没してしまったらしい。プラトンは最初は気づかずにいたが、エピファーと共に交積の水速を積つて書いた。あのラクガキを発見し、全ての記憶を取り戻した。彼は旅の思いがけない結末に、やけを起こし、石像を観照はず。すると石像の中から何者かが現れる。9000年39(1目覚めたという彼もまた。あの配換の中で出会っナ果、ヘラクレスである。





†プラトンにとってヘラクレ スは故郷を滅亡に追いやった 男。この先うまくいくのか… この先彼はどうするのか

●アトランティス~東の壁の展望台

ラクガキは9000年の時が過ぎてもま だ残っていた。これがブラトンの記 億を戻すきっかけになった。

石像の中にはなんとヘラクレスが。 彼は9000年の長きにわたり、ここで アトランティスの人間を待っていた。



●アトランティス滅亡 の真相は?

ヘラクレスによると、9000 年前、アトランティスに放め 込んだギリシアのバックには、 神がいたらしい。神の力なら ば、壁を破られたことも水没 したことも納得できる。しか し、なぜ神がそんなことをし たのか? それは未だ謎だ。 プラトンは納得いかないようだが、とにかくヘラクレスはパーティーに加わる。 禁の翼を使ってしまった今となってはここからでしまった今となってはここからでいるかが重要な問題なのだ。 ヘラクレスは船を早つけ、 動け

マラクレスは船を見づけ、明け を求める。が、どうもその船の様 子がおかしい。ゴテゴテと飾り付けた無気味な船なのだ。また魔物 の力が作用しているのだろうか

●怪しげな船で脱出 行き先は……。



†とにかくヘン。この調子じゃ、行き先 どころか、無事にたどり着けるかが心配



サンタレンの街

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店 宿屋 神殿 ヘルメス 乗り移り

街の住人の話によると、世界 一の港街らしいが、実際は小さ な造船所があるくらいで、特に 目を引くような施設はない。ご く普通の、こじんまりとした街だ。

虚栄心に支配 された人々

クリアプロセス

コールボークから 魔物退治を依頼される 大岩壁へ ・ ボス"見栄"と戦闘

▼ エジプトの商人 カイロがパーティーに加わる 街に足を詰みいれてみると、なぜ、あんなゴデゴ デに飾り付けた船がきたかけずくに納得できる。テ ルマか無気力なの。この町は見来でのた。住人たち のほとんどは、見栄に取りつかれている。おそらく、 この声も健物の影響を受けているのだろう。人しぶ りに現れたモイライがいうには、少世界中でこのようなことが起こっているらしい。 らはや旅の目的を 失ってしまったプラトンにとっては、同様ないこと だが、ベラクレスが機能送の位本を終手に割ける。 でが、ベラクレスが機能送の位本を終手に割ける。 でしまったプラ・アは、アレザントしてく れるらしいので、悪い紙ではない。ここはヘラクレ スに付き合って、「鬼架」を逃乱に行くとしよう。



…。見栄のせいとはいえ、ひどいを依頼してくるが、その態度とs の町の役人、コールボークが魔仏

武器屋:世界一

皮のムチ:300D/くろがねの剣: 300D/戦いの斧:350D/石弓: 250D/こくたんの杖:250D/歩 行樹の杖:120D

防具屋:サンタレン 銅の胸あて:450D/青銅の盾:

制の制めて、450D/質調の順、 250D/皮のマント: 250D/鎖か たびら: 120D/皮の兜: 110D/ こくたんの盾: 100D

道具屋:風まかせ

回復薬:25D/毒消し草:12D/ ぶどう酒:120D/目覚めの花:40 D/スカラベ:65D



船大工の親方もなげいているが、見栄さえ側せばちゃんとした船をつくってくれる見栄の影響により、造船所の船は飾りばかりで出来はひどいものばかり。2階にい

屋壁が立ちはだかる大草原 サンタレン北

出現する魔物(第とすアイテム):マッドドッグ/ディノライオン/デルポイ/スミテウス/マンドラゴラ/舞 姓(黒利し草、赤いネクタル)/ミーヤ/パラニュクス/スカルドッグ/パスターラット/ネオミーヤ/ミノサウ ラー/ダグウッド (さびた馬)/オーク (葉草) 世

仲間になった悩める英雄



頼りになる男だが、共に旅をする仲間としてはどうだ ろうか? モイライと会ってからは、魔物混治こそが旅 の目的だと考えるようになったようだ。だがそれは、違 う目的を持ったプラトンにとっては迷惑な話でしかない。

神話の中のヘラクレス

ギリシア神話に描かれるヘラクレスの最期は生きたまま火の中に横た わり、人間の体が死んで神に属することになるというものだった。

へ行く前に神殿を回ろう



"目尖" との影開はプラトンの 魔法力いかんで戦局がガラリと 変わる。新しい魔法を習得せね ば、苦戦するだろう。ヘラクレス がいても、決して楽観はできな いのだ。

◆地下室のワープを使って、全部の神殿を 回ればいくつかの魔法を習得てきるはず

●この魔物に注意!

この地域一帯で出現する際 物たちの中では、デルポイの 防御力はひときわ高い。あま りレベルが上がっていない時 に会うと、通常攻撃ではほと んどダメージを与えることが できない場合もある。攻撃力 が並み程度なので、全滅の危 険はないが、アクアルムで攻 撃をしかけてくることもある。



†他の魔物を吐き出して攻撃させるこ ともある。通常攻撃のみでは時間を食 ってしょうがない。バーン系の魔法で とっととかたずけてしまおう

ビウス洞窟神殿

洞窟の中に入ると、いきなり泉にな っており、何の神様をまつっているの かすらわからないので少し無気味だ。 しかし、この神殿で習得できる雷の属 性を持った魔法は、主人公しか習得で きない青重なもの。その力の遊はゼウ ス以外に考えられない。なぜ無人に 7



酒の神、ポセイドンを祭る神殿

大岩壁の入口の西側から北へまっ すぐ進んだところにある。水の馬

性を持った攻撃魔法が習得できる。

大岩壁の手間 サンタレンから

すぐ北の場所にある無人の神野。 主人公が器によって攻撃する魔法

マーリス

検IV1

この神殿には

いない



ライザル

ポセイドン神殿

クアル アルム

アクア系の攻撃魔法は、プラトンが わりあい早い段階で上級のものまで習 得してくれる。水に弱い魔物に対する 戦いが、これでずいぶんと楽になる。 大岩壁での新いでは、切り札になる際 法でもあるので、この神殿に行かない ことは即、命取りになる。

メージを与える。 'n 味方にまてや



大岩壁

15個 乗り移りキャラ数

出現する農物(活とすアイテム) ミノサウラー/オーク(鍋びた橋)/タランチュラ/パラニュクス/マッドドッグ/ミ ストモルフォ (目覚めの花)/舞蛙 (舞消し 草、赤いネクタル)/スプラットプロス(ス カラペ 錆びのかたまり)

"見栄"は 大岩壁の頂上に

クリアプロセス

アイテムを集めながら頂上を目指す ボス"見栄"と戦闘 大岩壁の裏側に飛び降りる

トランティアへのトンネルを開通させる

ここにきて、パーティー内での方向性の違いが明 確になってくる。プラトンは本当の自分を探すため に旅に出たのであり、魔物との戦いは、その道をジ ヤマする者を退けるためのものだった。それに対し モイライやヘラクレスは、 魔物混治自体を旅の目的 としているので、これからの進む道は、どちらも納 得するものになるのは難しい。幸い、今のプラトン は家に帰るにしても、大岩壁を通るか、船に乗る以 外にはないので、一応は一緒に行動できる。

2人

大岩壁には道らしいものはなく、飛び降りや、木 を使ったジャンプなどを利用しなければ頂上にたど り着くことができない。とりたてて難しい場所はな いが、道を覚えておかないと無駄な遠回りをするこ とになる。ボス戦は魔法力がものをいうので、なに より省エネを心掛けるべき。宝箱を集めるのもいい が、特にMPの残量には気をつけよう。

宝箱

①目覚めの花/②さび t=钟/③108D

ダンジョン内

金の音叉/回復素/ス カラベ/大地の石

このタイプのブロックは不安定にできてい る。一個でも立ち止まると落ちてしまう。

飛び降りた先に木があると、反動で大きく 跳ね返る。これで誰のない場所へも行ける。

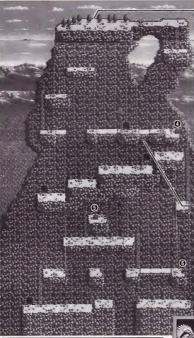
トランティアへと通じるトンネルは、岩で ふさがれているため、現在は使用不可能。 大岩板の向こう側に回りこんで岩を破壊し なければ開通させることはできない。

↓この岩を破壊するには、頂上から飛び降りる しかない。見栄との戦闘は避けられないのだ





●大岩壁-B



中腹をすぎると、もう 適らしきものすらほとん どない。植物につまり、 ターザンのように飛んで 足場のある場所まで移動 しなければならない。と はいっても、ここも一本 道なので、そう迷うこと はないがろう。

宝 ④回復業/⑤340/ 箱 ダンジョン内

ダンジョン内 気付け薬/戦士の兜/ うろこの鍵/鉄の盾



大岩壁の向こう側に飛び降り る時、この場所からにすると 途中で岩場に引っ掛かる。そ の場所には宝箔が落ちている。

下にある洞窟に入るためには この岩の上で立ち止まり、岩 を下に落として足場をつくら なければならない。中にある アイテムは強力な防具。めん どくさがらずに取っておこう。



ロックの場合もある

●カイロから思わぬ情報がもたらされる

トンネルの出口で知り合っ たカイロという商人は、トラ ンティアの王様に会いに行く という。そして王は永遠の命 について研究しているらしい。 会ってみる価値はありそうだ。



見

見米

HP 853 MP 65

BOSS DATA

攻撃力 150 防御力 100 集早さ 18 知性 98 接続値 680 FTP 99 お金 540

有効属性 見栄を残って乗した場で登場したばかりに、粉點力は低い。 冷、炎、水 (条パラメータは変身後)



トランティア王国

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店

展物に取り憑かれることもなく、一見、みな平和に暮らしているように見える。しかし、その庚を覗いてみると、少々享情が変わってくる。

国王の名はアールモア!

クリアプロセス

入国審査を受け、許可証をもらう カイロがパーティーから離れる 許可証をすりかえられ、犯人を探す ディアリの母親に会う ディアリが仲間になる

トランティア城へ

正に会って甚を関けば、主人公とプラトンの体の 整を解く手掛かりになるからしれない、そんな期待 を持ってトランティアの耐へやって来たが、入回器 蓋を受ける時、思わぬ事実分完質する。王の在はア ールモアだというのだ。永遠ののの研究にアールモー アという名前。プラトンの時もそうだったが、この 2つか情熱の一致とは考え難い。これは何としても 王に会い、自分の目で確かかなくてはならない、し たしまう。そしてなんと思えば、カワイイなの子。 一般的に見いる。それでは可能がある。それである。それでなの子。 一般的に見いるではずかなりを表します。

ESPOTUACE.

ESPOTU

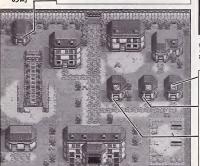
神殿 ヘルメス 乗り移り

111

のらしく、母の 病気を治したい 一心で盗んだら しい。母親思い の彼女も連れて、 王に会いにいっ てみよう。

●トランティア の町 ----

許可証を盗んだ女の子の家がここにある。ここで会う彼女の母に 話を聞き、彼女が盗みをせねばならない事情を知ることになる。





†許可証を造んだ女の子の母規を 発見し話を聞いていると、彼女が そこに現れる。一目散に逃げるが、 零外類単に増まる

武器屋:強さ控え目

銀の剣:600D/くろがねの 槍:800D/鉄の爪:800D/く ろがねの弓:800D

防具屋:ファイト! 鉄の鎖:800D/銅の胸あて:

鉄の錐: 800D /銅の胸あて: 450D /うろこの錐: 280D /皮 のマント: 250D

道具屋:バラキィのお店

回復業:25D/毒消し草:12 D/金の音叉:35D/ぶどう 酒:120D/スカラベ:65D/気 付け薬:615D

結局、面会は実現せず… 彼を追って研究所へ

クリアプロセス

4Fの待合室へ行く ディアリが呼ばれる

面会を断られる

王様の研究所の情報を聞く

●トランティア城1F



トランティア城-3万

王からお呼びがかかる までは、入室できない。 見張りの兵士がいるの で、ただ待つしかない。

王の召し使いでありな がら、彼女は研究に疑 間を抱いている。だが、 忠誠心は強いようだ



、奥へは進めない。



ター。彼の体を使えばこの奥へも筋 単に入ることができる。

まずディアリが呼び出され、い よいよ次は…と思いながらしばら く待っていると、今日の而会は終 了したと言われてしまう。今日の ところは面会はできないようだ。 見張りの兵士がいなくなるので城 の奥へと進んで話を聞いてみると、 王はカイロとディアリを連れて研 究所へいったらしい。なぜ王は会 ってくれなかったのか、それはま だわからない。最上階にいるサリ アに許可証をもらい、王の後を追 って確かめてみよう。

城の裏庭には、無数の離があ る。この草は、王の研究に命を 捧げた者たちのものだという。

町の住人たちは、みな永遠の命 がもらえると信じており、わざ わざ遠くの国からきている者ま でいる。しかし、現実はそんな に甘いものではない。不死の技 術は完成してはおらず、その研 究ために数多くの犠牲者が出て いたのだ。

もっとも、一部の者以外は、

●アールモア王の研究の犠牲者たち

この犠牲者たちのことなどその 存在すらまったく知ることがな Lh



†この無数の墓の主人は一体誰である のか。それは誰も知らない

秘密研究所

4個

乗り移りキャラ数

出現する契約(落とすアイテム) 類の神官(常武石、太陽石)/ピロテース(向 夜薬)/ネオドロップ(大地石、水石、雷武 石、太陽石)/ドロップ (大地の石、炎の 石)/ミストモルフォ (目覚めの花) ワース ライム (水石、サンゴの石)

人の言葉に左右されず 自分で進むしかない

クリアプロセス

ボス"不信"と戦闘 カイロを救出する カイロがパーティーに復帰する

サンタレンヘ

王の召使いであるサリアの手助けで、アールモア 王に会える可能性がでてきた。王の研究に疑問を持 つ彼女は、恐ろしいことになりそうだといっていた が、その予感は残念ながら的中してしまった。

王のあとを追ってやってきた秘密研究所は"不信" に支配されていた。この中に入った人はみな、何も 信じられなくなってしまうのだ。分かれ道の手前で は、どちらに行けばいいのかを教えてもらえるが、 その全てが裏切られてしまう。誰に協力を乞うこと もなく、自分で確かめながら進むしかない。そして、 不信を打ち破り、王との会見を果たすのだ。



AQ

←不信に取り付かれ ている人たちは、耳 を貸すだけ無駄。い ちいち信じてたらそ れこそ不信の思うツ



自分で確かめてみるしかない

右から一番目と二番目のボタン 以外はすべて腐物をおびき出す ボタン。経験値稼ぎにもなる。



秘密研究所---

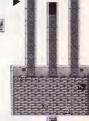




●秘密研究所-E



右上のブロックをリモコン で動かす装置になっている。 大きなブロックを穴に落と して、足場を造ろう。



秘密研究所上

秘密研究所-G



トラップはこの地下 に通じる。宝箱を取 るためには何度か落 ちなければならない





†カイロは、王にミイラの 話をしたらしい。だが、そ の後で閉じこめられてしま った



攻撃力 130 防御力 107 楽草さ 184 知性 76 超換值 768 FTB 99 お金 1150

分身がやっかい。 1体ずつ倒 有効属性 水

すよりも全体攻撃の魔法を使 い、ヘラクレスの体当たりで とどめをさす戦術が有効だ。



たとえ海だろうと安心はできないのだ

出現する麻精:古代県/パラニュクス/オクタメニア/ぶんぶんパチ/アクアイーグル/ウォキナー/ミス ニュクス/クラーケン/貿易/テンタメニア/クラーケニア/バーンイーグル/カオスウォキナー

サンタレンで船を受け取り いざエジプトへ!

カイロの話では、アールモア干 はエジプトへ向かったらしい。へ ラクレスは気に入らないようだが、 アールモア王に会って話を聞くこ とこそが、主人公とプラトンに関 わる真実を知る一番の近道なのだ。 それに、もし本当にあのアールモ ア先生であるなら、秘密研究所が 魔物だらけだったことも気になる。

エジプトは、サ ンタレンから船に 乗ってすぐの所に あるらしい。サン タレンなら、 住民 たちを苦しめてい た"見栄"を倒し たお礼に船がもら えることになって いたから好都合だ。 さっそくサンタレンへ向かおう。 もう船も完成しているハズだ。

航行中でも、陸地を歩く時と同 じ様に魔物に出会う。海上でしか 現れない魔物もいるので、敵の特 性を早く見抜いておいたほうがい いだろう。かなわないほどに強い 魔物はいないが、下手をするとか なりダメージを食ってしまう。





待望の動かせる船」

これでやっと海を自由 に移動できる。行動範 囲もグンと広くなった といえる。

みんなすっかり 開放されている!

船を受け取りに行ったサン タレンは、初めて来た時とは まったく逆の印象を与える町 になっていた。みな地味で様 虚。これが本来の姿だとはい え、この変わりようには少々 戸惑う。変わらないのは、 長 初から見栄っ張りで競地悪な 性格のコールボークだけだ。



†この通り、すっかり謙虚に。性能の 高い船の研究を進めてくれれば、いつ か役に立つかも

☆岩があると诵れない

船大工もいっているように、サ ンタレン産の船が高性能とは、お 世辞にもいえない。岩に海路をふ さがれると、もう、お手上げなの だ。今のところは、岩がない範囲 にしか行くことはできない。



†どうあがいても無理。この先へ進むには もっと性能のいい船を手に入れるしかない

歴史コラム

地中海文明とエジプト文化

かつて、もっとも早く文明をもった のはエジプトであったという。これは、 この地が人類発祥の地であるというこ とにも関係しているのかもしれない。 後発の文明であるギリシア文明は. 始めのうちエジプトの後を追うように 発展したのだが、合理的に政治を行う などの点でエジプトとは異なる文化に 発展し、結果的にはそれを追い越すこ とに成功する。やがて、面国が鮮争を 行うことにもなるのだが、古い文化を 引きずり続けたエジプトは、やがてギ リシアに尾伏することになる。





奴隷制度が今なおはびこる、灼熱の大地

エジプト

出現する痛情:シーラ/アエロス/ヘルクラブ/ドルーガ/デーロス/ネオドロップ/レイナシア/オクタメニア/リーモス/スカルドッグ/新青史に/| 毎青兵/ラミア/ソフィー/青徒に/| 骨板土/テンタクラー/ブラッ ドクレーン/スカルバード/クルード/ナーガ/ダークフッカ





ビゼルトの町

神殿 ヘルメス 乗り移り 0 0 2人

サンタレン地方とエジプトを むすぶ海の玄関口。他国の人た ちが多く防れるためか小さなま ちのわりにはお店の商品はなか なかの品揃えだ。

町の外に出ようとしても、周りは、均熱地獄の砂 漠が広がっている。砂漠の熟さの中を歩くことは不

可能だ。まずはサーバという砂漠を移動する時に乗 る動物を調達することから始めなければならない。

サーバを所有しているのはこの町の役人なので、彼 に相談してみよう。しかし彼は、べらぼうな金額を 提示するばかりで、取り合ってくれない。サーバを

扱う店もこのATには見当たらない。やはり役人に頼 るしかないようだ。たとえお金が足りなくても、と

りあえずは払うといってみるしかない。すると、働 き場所を紹介すると彼はいってくる。なにやら行う

咸にもするが、この跃に乗る以外に道はない。

サーバがいないと移動 すらままならない大地

クリアプロセス

カイロ、パーティーから離脱 役人の依頼を受け工事現場へ

武器屋:カこぶ

戦士の剣:1100D/合わせ弓:1100D/い ばらの鞭: 1120D/鉄の爪: 800D

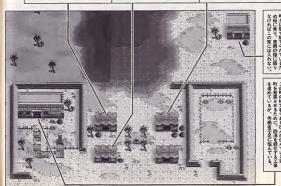
防具屋:ドキドキ

絹のマント: I100D/鉄の鈕: 800D/鉄の 盾:800D/戦士の兜:800D

道具屋:おいらはメヒラ

け薬:615D/スカラベ:65D/旅の翼:50D

白いネクタル: 355D / 進消し草: 12D / 気付





工事現場

口個 乗り移りキャラ数

この小屋にいる労働者に手伝ってもらう。魔物との戦闘

でダメージを受けると、調べる岩の数が減ってしまう。

パード/ラミア/リーモス *マップ下の出口より先でのみ出現する。

とにかく勤労に励む! それ以外に脱出法はない

とにかくサーバを入手しないことには、アールモ ア王の後を追うことはできない。ここはいちはやく 脱出するために、どんどん働こう。仕事は岩を川ま で運ぶこと。子供たち、老人たち、娘たちのいずれ かに手伝ってもらい、マップ下部の出口から南の方

洞窟は奥へとつながっているが、 現時点では進むことはできない。

クリアプロセス

1人

労働に励む 濁流に飲み込まれる ビゼルトへ

角にしばらく歩けば川に着く。川まではけっこう長 い道のりなので、何度かは必ず魔物に襲われる。手

> 伝ってくれる人は、ダメー ジを受け過ぎるとヘチを曲 げて戻ってしまうので、戦 間は彼らを守ることを第一

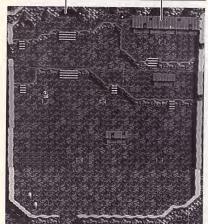
> に考えよう。

サーバを手に入れる と砂漠での 移動が自由に

川を氾濫させることに成 功すると、濁流に飲み込ま れてしまう。パーティーも ろとも流されて、行き着い た先はビゼルト。だが、エ 事は終了したので、今度は 問題なくサーバを借りるこ とができる。街の中央にあ る井戸の所にいる男に話し かけるだけでOKだ.



†これ以降の砂漠の移動は自由。この地 方では、どの町でもこの男がサーバを無 料で貸してくれる





→ バッカス神殿

バッカス神殿は、ちょうどビゼ ルトとテーベの中間の場所にある。 これからの戦いにぜひ必要な魔法 が習得できるので、必ず行こう。

フィリー MLV I

魔物たちがどんどん強くなり、 戦闘がつらくなっていく中、ここ で習得する魔法はかなりありがた いものだ。気絶した仲間をHP半分 の状態に回復してくれるイルメク や、魔法攻撃の効果がグンと上が るるイルフィーの魔法などは、ボ ス戦でも絶対にかかせない。

バッカス神殿で 覚えられる魔法 ハイドロア ラ イルメク ルフィー





への町

武器屋 防真屋 道具屋 園芸店 神殿 ヘルメス 乗りねり

風芸店ある街。とはいっても 花を売るわけではなく、種を販 売している。 土のいい場所に植 えて、その後しばらく待つとア イテムの実をつけてくれる。

アールモアの情報が!

見物でもしてきたら? といわれてやってきたテ 一べの町だが、町の住人たちに話を聞いているうち に、思わぬ情報を得ることになる。アールモア王が ピラミッドへ行ったというのだ。武器屋の2階で休 んでいたカイロが、そう教えてくれる。ピラミッド の中には宝がたくさんあるということも。やはりア ールモア王は、エジプトにきていたのだ。

クリアプロセス

カイロと再会 アールモアの情報をきく

ピラミッドへ

丸い種: 100D/四角い種: 200D/トゲト ゲの種: 300D /ネパネパの種: 400D /薬 草:10D/審消し草:12D

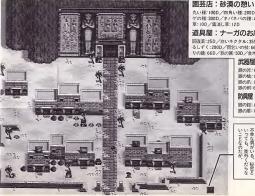


武器屋:熱血 銀の斧:1100D 銀の槍:1100D 銀の爪: 1100D 銀の剣:600D

防具屋:サーバ 銀の鐘: I100D

銀の盾: 1100D

の生活を余儀なくされたの生活を余儀なくされた いっても、茶外/小幸な男がいる。 案外くだらな





ピラミッド

19個 乗り移りキャラ数

出現する魔物 (第とすアイテム) 呪いの使い/呪われし書(祈りの監琴)/ネ オコレクター (火柱の玉、トゲトゲの種、 物大な弓、ハデスの鍵)/ブルークリスタル (氷、サンゴの石)/動く石像 (大幼、風 炎、神秘石) 他



クリアプロセス

5Fまで登り、中央から飛び降りる ディアリを発見する

アールモア王の手紙を読む

めねばならない。 ヘラクレスからオリハルコンの話を聞く ピラミッドー 1 F

ピラミッドは、これまで入ったダンジョンの中で も最も苦労する場所だ。パズルのようなトラップが そこかしこに仕掛けられ、その上、魔物は外とは比 べ物にならないくらいに強い。トラップを見抜く知 恵と、魔物を倒す戦闘力、どちらが足りなくても最 後の場所までたどりつくことはできない。恐らく、 アールモア先生はこの中にいるはずなのだが、なん のためにピラミッドに入ったのか? 今度こそ会う ことができるのだろうか? それは、このダンジョ ンをクリアし、ディアリを助けだした時に判明する。

の模様が描かれてい

には踏む順

ると地下

NO

上へ登るための階段は 各階に上つしかないので、 そこまでたどりつくしか 上へ行く方法はない。

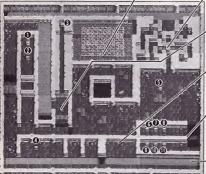
ここにあるブロックは押せば回 転する。しかし、ただ回せばい いわけではない。 ブロックを回 転させた時の向きが悪いと、下 へ行く道がふさがれてしまう。

トラップに掛かって地下に落と されてしまった時は、この階段 から上がってくる。 2階への階 段へたどり着くには、またここ からやり直さなければならない

入口の目の前にある階段は、入 ってみてもなにもない。 トラッ ブで落とされる地下室につなが っているだけなのだ。宝箱を探 すにしろ、あまり取得もない。

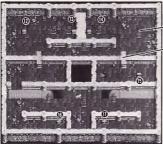
近くにあるブロックを押して こまで遊び、穴を埋めて足場を つくる。通るための足場ができ ればいいだけなので、きっちり と全部埋める必要はない。

流砂が流れている。この流れの 中を歩こうとした場合、流れに 乗ると早く、逆らうと遅くなっ てしまう。反対側へ横断するに しても、流れの方向へどんどん ずれていってしまうので注意。 流される距離を想定した上で渡 るようにしよう。



①聖なるしずく/②宝石/③聖なるしずく/②女王のムチ/⑤目覚めの花/⑥聖なるしずく/①全の音叉/⑧宝石/⑤膏 のネクタル/何かじ屋の指輪/何折りの竪琴

●ピラミッドー?F



宝箱

②金のネクタル/③ファラオの盾 **個型なるしずく/個宝石/個宝石** 印白いネクタル

石像はパーティーが歩く方向に対応して移動す る。触れなければ戦闘になることはない。

このブロックも回転する。薬外見落としがちだ が、ここを通る以外に先へ進む方法はない。

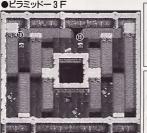
この魔物に注意!



呪われしも のと呪いの使 いのコンビが 使う "死の宣 告"はHPの残

量に関係なく. パーティーメンバーを気絶状態に 追い込む。だが、時には味方を消 してしまうこともある。

Dピラミッドー3F



信要なるしずく 落ちると2階からやり直しだ どちらも逆方向に流

宝箱

Dピラミッドー 4 F



上への階段が見当たらないが、鏡を向かい合 わせて右上にある像に光を集めれば現れる。



ち、最後の部屋に着り路の中央にあった穴が ぬ再会が待

この部屋がピラミッドの最上階 中央の穴は地下室の扉が閉ざされ ていた部屋に通じている。アール モア先生はこの部屋で何らかの実 験をしていたらしいが…。

悲劇の少女ディアリ

最後の部屋にいたのは、変わり果 てた姿のディアリだった。アールモ ア先生は、彼女の母親の命を助ける ための条件として、ディアリ自身を 実験材料としたらしい。そして実験

は失敗に終わり、彼女 は体が腐った状態で蘇 ってしまった。悲しい 姿になってしまった彼 女は、他に行く場所も なく、仲間に加わる。



↑彼女はこんな場 所におきざりにさ れていた。そして 何故か母親の記憶 までも失ってしま っている

55



さびれた港

武器屋 防具屋 道具屋 園芸 × × × × × 福屋 神

神殿 ヘルメス 乗り移り × 〇 1人 テー・へ行く前にも、この思 へやってくることはできる。名 前の通りさびれたこの港は、現 在はほとんど使われておらず、 住む人間も少ない。

ギリシアを目前にしながら 暗雲が・・・

このさびれた港に、新しい船が届けられている。 これで、ギリシアへと渡ることもできるのだ……。 だが、ここでプラトンとヘラクレスの意見が対立

する。ブラトンは、あくまでも 自分の体を取り戻すための手掛 かりであるオリハルコンを見る ためにギリシアへ向かいたいと いう。もともと、ブラトンには 魔物退治をすると対球した気は さらさらない。ヘラクレスは、 そんなブラトンの態度に腹を立 てここて別れると言い出したの

だ。かんかんに怒っているヘラクレスは、ディアリ がなだめるのさえまった、関こうとしない。ここで はひとまずヘラクレスとの旅はあきらめ、ギリシア へ向かうしかないのだ。戦力の大幅ダウンになって しまうが、しかたがない。



ヘラクレスがパーティーを離脱する

一晩寝ると船が届く

ギリシアへ



なお、この港にはアスタルという老人がいて、自 分がかつて動めていた消職の首領のことを話してく れる。……元消骸の首領だったキャラクターに乗り 移ることができなかっただろうか? それで話し掛 けてみれば、彼の悩みを解決してあげられるのだ。

最大の戦力を失ったパーティーはこの先どうなる?

突然パーティを去ったペラクレス。それは、神と人の間 に生まれた者としての人間らしい部分を垣間見せるものだ ったが、大幅な戦力ダウンとなることも否めない。とりあ えず、またいつか〜ラクレスは仲間になってくれるのだが、 その時までにはかなり長い時間がある。また、いった人ア テネまで行って、さらにその次の目的地へ向かわなければ、 〜ラクレスに代わる第4の仲間も増えない。その間は効率



よく戦っていかないと、 意外なところで大ダメ 一ジを食ってしまうこ ともあるので注意しよ う。さて、ギリシアへ と向かう前に、回れる 範囲の海を回ってみる ことにしよう。

●これからは通常の戦闘でも 魔法を多めに使おう!

ヘラクレスは、さすがに怪力の持ち主だけ あって、パーティ内の戦力としても重要な一 角を担っていた。だが、ここで抜けてしまう と、次に会うまでその戦力を明待することが できない。しばらくの3人派は、ヘラクレス がいたころに比べるととうしても戦闘が簡 単に終わらなくなってしまうので注意しょう。

ヘラクレスの穴を埋める戦い方には、ま ず魔法や特殊コマンドといったものもこれ まで以上に有効活用することだ。特に特殊 コマンドには、呪文とまったく変わらない 効果を、MPなど使わずに使用できるもの だってあるのだ。

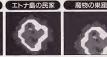
▷ポネスへの道中に発見する2つの町、そして洞窟

相変わらず岩は壊すことはでき ないのだが、せっかく乗せてもら った船なのだから、思いっきり動 ける範囲を回ってみよう。

その間に見つけることができる のは、半島状の土地にある町と、 怪しげな洞窟がぼっかりと開いて いるエトナ島。そして、神殿のぼ つりとあるクレタ県だ。







†無人の家だけが2軒降っ ているエトナ島の村。どう もなにかありそうなのだが、んらかの秘密が隠されてい いったいなにが……



†無人の小村の際に位置し ているのが、この洞窟。な るようだが……



武器犀 防具屋 道具屋 園芸店 宿屋 ヘルメス 乗り移り X

すでに伝説として人々の口に 上っているアルゴー船を求める 話。この村は、船を造ったアル ゴーの子孫たちが住む村だとい

アルゴーの子孫たちの家

ネアボリスと呼ばれる土地に. その人々は暮らしていた。村は小 さな丘状の降起を基礎に作られて いる。丘のてっぺんにあるのが長 老の住む家で、他の者たちは、丘 陸の段差を利用した住居に住んで いる。

村には遙か昔から伝説が受け継 がれていて、それにこの村の人々 がアルゴーの子孫であることが書 かれている。遙か昔の文化も口伝 えで受け継いでいるようだ。





エトナ島の民家~魔物の巣窟

宝箱数

不明

乗り移りキャラ数

出現する魔物 (落とすアイテム):

無人の家と魔物だらけの洞窟

中に入ってみると、けっこうたくさん宝箱が転がっている。だが、 中身はたいがいほとんど役に立たなそうなもの。やたらとだだっぴろ く、最深部にボスキャラがいるのだが、たどりつくまでにはけっこう

時間がかかる。ボスキャラを倒すと自動的に地上 に運ばれ、いちおうはダンジョンをクリアしたこ とになる。……だが、どうもそれだけではなさそ うなのだ。「魔物の巣窟」という意味ありげな名前 も気になる。またいつかきてみたいところだ。



NO



†ダンジョン自体の構造はそれほど複 雑ではない。でも全部回るのは大変 ←この無人の村にもなにかが記こりそ うな気はするのだが・・・・・



オリハルコンを求め、新たなる大地へ

ペロポネソス地方

出現する魔物(塔とすアイテム)、アスドロップ(雷然石、太塚石)/ネオヘルクラブ/ 邪族(回该薬)/オークブロス (大地の石、英の石、サンゴの石、集石)/コカトリス/ミニニュクス他

2人



ポネス

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店 ×

宏星 ヘルメス 乗り移り

ギリシアの海の玄関口。さび れた港から北東の方角にある。 町の規模は小さく、宿屋と酒場 が一軒づつあるだけ。あまり長 く滞在する必要はない。

ヘラクレス抜きの 旅のはじまり

クリアプロセス

スパルタへ急ぐ



オリハルコンを持つというギリ シア王に会うために、まず最初に やってきたのはポネス。ギリシア の海の支間ロだ。

この町では、特に重要なイベン トはない。宿屋で体力を回復した らすぐにでも先へ急ごう。アール モア先生の行方がわからなくなっ てしまった今、ギリシア王に会っ て話を聞く以外、主人公とプラト ンの体の謎を解く手掛かりはない。

ここからヘラクレス抜きの新し い旅が始まる。ヘラクレスと比べ るのは酷だが、ディアリはまだ頼 りになるというほどのレベルでは ない。ここから先、主人公とプラ トンの2人が戦闘の中心になる。

、パイトス神殿

いた所にある。先を急いていると 見るとしかちな場所なので注意 よう。 習得できる層法は攻撃より も防御層法のほうか魅力。 女 イストラ 杖LV 1

ブレイナー バリシード ロックバイ タクストン

魔法攻撃をはね返すパリシードと、全ての攻 撃を無効にするロックバイがこの神殿で習得で きる魔法の目玉だろう。これからの難い方が変 わってくる魔法だ。ピンチに陥った時などは、 この魔法が逆転のきっかけになることも多い。 なお、ここの地下室を使って各地の抽酔を向る ことも忘れずに。ディアリにひとつでも多くの 魔法を習得させれば、戦況は変わってくる。



†武器レベルが1・ディアリか戦闘で役 に立つには、魔法を使うことだ



スパルタ

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店 宿屋 神殿 ヘルメス 乗り移り

町の中に住みついた"恐怖"

ギリシアの正は、なんとまだ幼い子供だった。そ の上、町に魔物が住みついた影響で兵士たちが聴向 になってしょい、町の扉を閉ざしている。 王といえ どもまだ子供、すかさず聴柳原に吹かれていない主 人会たちを頼ってくる。 王の依頼を受け、「恐怖」を 倒せばアテネーの道が開ける。

クリアプロセス

左右の塔から町に侵入する

▼
ボス"恐怖"と戦闘
アテネへ

鍛冶屋:飛び散る火花

お金を払えば武器や防具を 強力にしてくれる。さらに いくつかの石とお金で新し い武器や防具をつくりだす こともできるありがたい店。

磨いてくれる人

錆びたアイテムを磨いてく れる。売り値も錆びを落と すだけで値段は全然違う。 磨いてみたらすこいアイテ ムだったなんてこともある。

兵士を鍛える訓練場の下が 魔物の巣。兵士ばかりが態 病になったのはこのため。

武器屋:スパルタいち

の : 1800D / 鉛の 枝: 1800D / 安らぎの杖: 700D 防具屋: ヘッチャラ

スパルタの鎖: 1800D/ス パルタの盾: 1800D/スパ ルタの兜4300D



アレス神殿

スパルタの町中にある神殿。篇 性が髪の攻撃飛法を習得できる。 レイリス 剣LV1



整の属性を持つ攻撃魔法を習得することができる。クエス系の魔法が協点の魔物は、もうこれで恐くない、プラトンとディアリがともに習得できるので連続攻撃も可能になった。一方、主人公が使えるようになるのはゴーヘル。魔物のHPとMPを入れ替えてしまう特殊な魔法だ。体力自慢の魔物もこれでうまく戦うことができる。



女



スパルタの地下

宝箱数 11個

乗り移りキャラ数 0人

出現する模物(落とすアイテム)・テスドロ ップ(電式石、太陽石)/形の神官(大地の 石、坂の石)/ミルテース (間渡着)/子供 神官(日、金のオクタル)/ボーノス/トレ ロスパイド/モルフォブロス (日覚めの 花)/テスオーメン (大地の石、信食石)/ ジパルーン/テスマッド伸

王の期待にこたえれば 道は開けてくる!

クリアプロセス

子供王の依頼を受け、地下へ ボス"恐怖"と戦闘 カギを手に入れる

アテネへ

●スパルタの地下-B2



があるなら盗みもしかたない。 があるなら盗みもしかたない。 ボス戦に不 である遊には、強力な武装、 であるが、 ボス戦に不

で手軽に再チャレンジできるし鮭綵槌稼ぎにも使えるで手軽に再チャレンジできるし鮭綵槌稼ぎにも使えるとができれば、魔物に襲われる心配はない。宿屋で隠伐と上谷でのグリットは、一度段出に成功すれば



そもそもこの前までやってをた目的は、オリハルコンを持つという王に会うことなのだから、その王の依 発を断ることはできない。その上、スパルクの兵士だったに元の勇敢な姿を取り戻してもらわなくては、町の 罪はいつまでたっても開放されることはないだろう。 外に出るためにも"恐怖"と戦わなくてはならないの だ。

窓術が特も受ける地下4Fまでの進のりはかなり 長い、やっとの思いてたどりついても、ボスと破りだけ の力が残っていないという場合も多い。幸いここは町 中だ。回復のアイテムを買いこんで、ボスの部屋まで の進中はMPを節約していこう。



箱 ①風石/②733D/③錆びの塊 ④金の斧/⑤回復薬/⑥スカラベ

このダンジョンの最大の難 関は地下3F。階段と階段の間 が長いので、戦闘を何度も繰 り返すことになる。宝箱は⑦ が氷石、⑧が隊長の槍だが、 どうしても欲しいわけではな いのなら、ボス戦の後にして おいた方がいい。

地下 4 階への階段は、全部 で4つある。そのうちのひと つが"恐怖"の部屋へと通じ ている。残りの3つの階段も 宝箱が取れるので、行って損 をするということはないが、
 消費する体力を考えるとあま りにもリスクが高い。

この魔物に注意!



ボーノスは 強いわけて はないが、 1ターンの 中で4~5回攻撃してく る。應も積もれば山とな

る。なめるのは禁物だ。 ■スパルタの地下





MUCIE

⑩サンゴの石 **のスカラベ**



恐怖を倒せば アテネへの道が開ける

問題は解決したので、さっそ く王にオリハルコンを見せて もらおうとすると、王はお腹 が痛いと、アテネの病院へ行 ってしまう。アールモア先生



*BOSS DATA * 恐怖

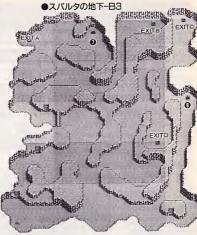
HP 2371 MP 4090

大ダメージにはならない。

有効属性が多いので、素勝だ 有効属性 と思ったら大関連い。どれも そこそこ有効といった程度で

令聖雷炎光 とは違う意味ではがゆい。







アテネ

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店 宿屋

神殿 ヘルメス 乗り移り

ギリシアの首都。知恵と戦い の神アテナをその象徴とする、 ギリシア文明の中心地。起伏の 激しい土地に段差を利用してき れいに整地した美しい町だ。

文化の中心地の賑わい

段差によってひどく入り組んでいるこの町には、 今までの土地にはなかったような施設が始多く存在 する。特にこだけの施設としては、竪琴教室。習 うこともでき、認めてもらえると劇場で演奏するこ ともできるようになる。また他にも実施を教える学 校があったり病院や役所の施設も整っていたりする 点は、さずがギリシアの首都というべきだろう。住 む人間の数も多く、乗り移ることのできるキャラク ターも多い。まずはじっくり話を聞いてまわること にしよう。

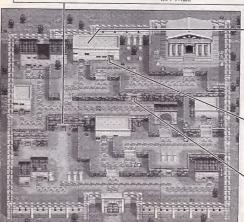
武器屋:なりゆきまかせ 防具屋:ヒーロー!! 女王の鞭:2300D/英雄の剣: 英雄の鏈:2000D/英雄の角:

クリアプロセス

町の中にある神殿は、アテナ神殿。やはり乗り移 れる巫女と、魔法を覚えられる泉がある。こちらも 忘れずに立ち寄るようにしよう。

道具屋:ゴローのお店

回復業: 25D/白いネクタル: 355D/開乞いの枝: 66D/日 照りの鏡: 66D/気付け薬: 615D/スカラベ: 65D/知識の カンテラ: 100D



人はなにもしてくれないので、夜 になってから行ってみるようにし よう。

覚えてみるのも楽しい。 覧琴の名人が住んでいる。 をになる。余裕があったら とになる。余裕があったら

1000支払うこ くアいる。教えて みな

にとてもなついているようだ。は、最初ここにいる。使しいパくアテネ病院。ギリシアの子みなに受される看護婦パリスみなに受される看護婦パリス

戦争が今、始まろうとしている

町で話を聞いてまわって気がつくのは、みなきたるべき戦争を気にしているということだ。いろんな増か飛び交い、人によっては本当に戦争が始まるのかと聞いてくる者もいる。戦争など起こらないと答えでやれば少しは相手も安心するかもしれないが、しょせんは焼け石に水なのかもしれない。本当に戦争が始まったら……この町はどうなってしまうのか……十分に該を聞いてまるり、漆曲を聴えたら、いっ



たん町を出てアテネ 城へと向かい、約束 通りオリハルコンを 見せてもらおう。



ってしまうのだろう整えたら、いっ 可を出てアテネ と向かい、約束

> ア D ト: 道 祈

アテネの町は、もう少したつとお店の 場所や売り物などがからりであること になる。その時は、最初に開いていたお 店に入っても誰もいない。町の左手にある お鍵を効率の位こうに、新たな店や宿か できている。その時のお店の品揃えは、 以下の通り。装備品などは、かなり強力 なものになっている。

武器屋:なりゆきまかせ

刃の鞭:5200D/偉大な剣:6500D巨人の 槍:5000D/アルテミスの弓:6000D/豪 葉な材:7000D/獅子の爪:7500D

防具屋:ヒーロー!!

アテナの鎖:7000D/アテナの盾:8000 D/アテナの兜:8000D/アテナのマン ト:6500D

道具屋:ゴローのお店

アテネの町の中に建つ巨大な神

範町全体の象徴でもあるアテナ神 をまつった神殿だ。さすがに何の女

祈りの竪琴:5000D/雨乞いの枝:66D/日 照りの鏡:66D/命のろうそく:3600D/火 柱の玉:8000D/スカラベ:65D

アテナ神殿



スパルタ同様、町の中に建っている神 殿だが、他と同じように巫女もいれば泉 ある。まつられている神が習の女神だ からか、覚えられる魔法ももつと多い。 もっとも、その種類は攻撃補助系のもの ばかりで、使用する頻度はどれも低い。 それでも、もちろ人覚えておくに起した ことはない、トルメルなどは伸いように をまつった特別だ。さすがに何の女 神だけあり覚えられる最近も多い よっては便利なものだし、習得したらそ

ティナー

れぞれ使ってみるようにしたい。 なお、現実のギリシア文明の遺跡とし て有名なアタロボリスにあるのも、この アテナをまつった神戦。アテネの心臓部 として、巨大なパルテノン神戦の威容を 誇っていたとされる。完成したのは紀元 前438年ごみといわれている。

▽竪琴教室◇~誰がために竪琴をひく~

●記憶力が勝負! 連続20音

□回100Dの授業料を支払うことによって、竪琴 の名人の授業を受けることができる。授業内容は、 名人の弾く原番通りに竪琴を弾くこと。 1回でも間 違えると授業は終了。全部で20部、順番はランダム なのでメモを取りながら授業を受けよう。





●そして晴れ舞台に立つ

免許皆伝になるとなにができるのかというと、町の 北部にある劇場で 演奏できるように なるというだけ。 他には特典はない か一度は試そう。



●名人も戦うぞ! 名人は乗り移ることもできる

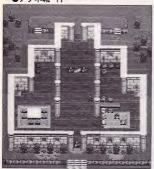
石人は乗り歩ることもとさる この時代の吟遊詩人は、実は 優れた戦士であることも多かったのだ。



アテネ城~ペルシアとの戦いが始まろうとしている

スパルタで約束した子供王との会見が目前に迫る。 病気で療養していた子供が、すでに回復している。 勢い込んで王室に入った主人公たちだったが、 チニ に見慣れた姿を発見する。なんと、プラトンの息子 たちがいたのだ。ペルシアとの戦争が始まろうとし ているため、まだ子供の彼らまでが呼び出されてき ていたのだ。思いがけず再会したプラトンは、息子 たちのことが心配でたまらない。 ここは、 プラトン のやりたいようにさせてあげるのが一番だろう。

●アテネ城-1F



クリアプロセス

プラトンが一時的にパーティを離脱 オリハルコンを見せてもらう 新しい船の情報を聞く ポネスからペルシアへ

●アテネ城-3F





ンの話などが聞ける。こ 3階は王の銭見室となる。

■アテネ城にて

イマンドラの村 で母親の歌を歌っ ていた子もここに きている。なぜ、 このような幼い子 供までが戦争に関 わらなくてはなら ないのだろうか。 子供王だってまだ まだ子供なのだ。



†彼らの父親であったのは、プラトン がネドルに乗り移っていた状態だった。 ここで乗り移って話し掛けてみるのも いいだろう

でする。

看護婦のパリス 主席見室にきてお り、主人公たちと 一緒にオリハルコ ンを見ることにな る。しかし、どうも パリスの様子がお かしい。なにかを訴 えようとしている

ようなのだが



†小さなオリハルコンのくず。かつて、 主人公もそんなものを手にしたことが あった……。パリスは、それが自分の ものであるとでもいいたげだった…



第五最後のライザルムが覚えられる。MPは200も消費するが、その効果は絶大。使う時は、相手の 維持を見て個者に

カミスタ 針II V 1



天にも届く高峻オリンポスの足元に建つのは、最高神ゼウスの神戦。アテネのアテナ神戦を上回る壮麗な建築物は、60を優に超える美しいせに支えられている。 仕れてれが10メートルを超え、中のゼウス神後も見上げるのに首が痛くなるほ

どだ。中にいるのは、やはりいつもの通 り巫女がひとり。地下の泉につかると、 主人公だけだが、サンタレンの北にあっ た洞鷹神殿同様、電系の攻勢収シライザ ルムと、戦闘中ステータスを 2 倍にでき るハイドーブを覚えることができる。

>スタル~神の国にいちばん近い場所



ここは、特に今こなければいけないという場所ではない。実際、入ってみても、家か一种建っており、実態が組々と作物を育てながら暮らしているだけだ。なんらかの情報があるわけでもない。 とんている者たちの不満を聞くくいしかすることはない。 この地には、後で別のルートからくることになる。その時に

なれば、なぜここに男が住んでいたのかがわかるかもしれない。ともかく今は関係ないので先を急ごう。

→自然に囲まれた生活もいいも のだと思うが、奥さんはとても 不進そうだ



| 劇場~神々の見守る題名のない音楽会

アテネの城下町で竪琴牧童を終了すると、この劇場で演奏することができるようになる。 左原の人に 話しかけると、演奏する曲の種類を選ぶことができる。 遊譲→流行り扱・神々の曲の順に、 群泉収 は高 くなる。 選択すると、 それぞれの 2 曲のどちらかを 教えで(れるので、それをステージで演奏しよう。) まく演奏できれば飲声と指手が、失敗すればブー イングが待っている。 他に特典などはなにもない。



全曲ボタン順序パターン

童謡① YYBAA DBYBA YYBAA BBAY

童語② XXA BBX ABY B

流行り歌① XYBA RXBA AYBA BXBA XYBA RXBA AYBA BBAY

流行り歌② YBAY YBAR ABYYBA YBAY YBAR AXRABY

神々の曲① AXR XAXRX AXR XAXRA AXR XAXRXB BA

神々の曲念 RXRBXRXRY RXRBXRXRR RXRBXRXRY RXRBXRXRR BBX YYR BYBRXXRXA

○ イベント 岩を砕く船 ~~ルメスの靴

戦争を止めさせる てだてはあるのか?

アテネの子供王にオリハルコンのくずを見せても らった後、プラトンと合流すると、彼はペルシアへ 行きたいと言い出す。息子たちが戦争へ連れていか れるのを見ていられなかったのだ。なんとか自分た ちの力でペルシアとの戦争を止められないかと考え ているようだった。彼の家族を思う気持ちに反対す ることはできない。アトランティスのことは後回し になるが、ここはペルシアへと向かうことにしよう。 さて、ポネスへと戻ってみると、ようやく岩を砕 くことのできる船が手に入る。だが、その前にモイ

ライと話す必要がある。彼女は、ここではあまり長

くは話さないが、今後不可欠になる重要なアイテム をくれるのだ。モ イライは、思い詰 めた表情のプラト ンをなだめて去っ ていく。ガンガン 岩を砕く船に乗り 込み、ペルシアへ 向かって出発しよ う。ただし、まっす ぐ向かわず神殿へ



クリアプロセス

ヘルメスの靴を手に入れる 岩を砕く船を手に入れる ペルシアへ

ヘルメスの靴は 誰のためのもの?

この靴をはいていると、生 身の人間でも、高いところか ら飛び降りて怪我をすること がなくなるという。もっとも、 主人公とプラトンはもちろん。 ディアリだって死ぬことはな いのだから必要ないようにも 思えるのだが……。その答え は、ベルシアの玄関口、カザ ールの港町につけば明らかに なる。それまでは、とりあえ ず気にせずに鉛を動かして同 ってもかまわないのだ。岩を 砕くのもなかなか専快なのだ。

女



アルテミス神殿

ブラトンには悪いが、すぐにペルシアへは向かわ ずに、岩を砕くことで広がった海を移動して回って みよう。ボネスのすぐ右に島があり、そこに神殿が 建っているのをみつけることができるはずだ。もっ とも、ポネスに入る前にも入ることはできるのだが。

った神殿だ。古来、月には人を惑 わす力があるといわれている。こ の神殿で覚えられる魔法について もその通りで、攻撃補助系の呪文 が主体になっている。また、アル テミスをまつる巫女の名前が月を 意味するルナであるというのも、 運命的といえる。

アルテミス神殿で 覚えられる魔法 ランドン ビ・インセク デ・ガルダー ビ・パペット

ビ・ドラクマ

ここはクレタ島。月の女神であるアルテミスをまつ

孤島にひっそりと確つのは、攻 整補助手の記文を管えられる論説。 月の女神アルテミスは、最外な総 力の待ち主だったようである。

ルナ 弓LV 1



エジプト同様砂漠に覆われているが、国民はどこか脳天気

ペルシア地方

出現する環情 (落とすアイテム):ベパール/ドルーガ/パーンイーグル/シーラ/アエロス/ヘルクラブ/ド ルーガ/デーロス/ネオドロップ/レイナシア/オクタメニア/リーモス/スカルドッグ/展表生い/形景兵ラ ミアソフィーペー弾申い/優乗サ/チッタウラー/ブラッドクレーン/スカルバード/クルード/ナーガル





カザール

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店 宿屋 神殿 ヘルメス 乗り移り

ペルシアの海の玄関口。小さな港町といったところ。居を聞いてまわってみると、どうもペルシアの王様の様子がおかしくなっているらしいことがわかる。

新たなる仲間との出会い

カザールに入るとすぐに、「豊の船が後を借うように入ってくる。その中からあらわれたのは、なん とパリスだった。彼女は、話すことができないなが らもついていきたいといっているようだ。ディアリ は、そんな彼女の気持ちを祭したうに連れていき たいと言い出す。プトンは足手まといになるとい いたそうだが、ここはディアリのいう通りに一緒に 連れていこう。

さて、これで先程モイライからもらったヘルメス の靴が役に立つというわけだ。パリスはもちろん、 不死の体ではない。だが、ヘルメスの靴を手に入れ ているから高いところから飛び降りても大丈夫になっているというわけだ。

クリアプロセス

パリスがパーティに加わる ペルシアの場所を聞く ペルシアへ

武器屋:じょう ねつ 防具屋:ガン ジョー

ベルシアの剣:3000D 灼熱の槍:3000D 女王の鞭:2300D アテナのマント:6500D 英雄のマント:2000D 絹のマント:1100D 革のマント:250D マント:60D

パリスの目的は?

パリスはギリシアの子供王に 気に入られ、そこで貴族のよう な暮らしを送ることができるは ずだった。そんな彼女は、なぜ 危険な豊陰の紙に加わる必要が あったのだろう。ア子未轄で見 せた態度とも関係があるように も思えるが……。 我をなことに、 彼女はレゃべることすらできな し。だが、その理由ほごりうち







砂漠の国の首都ペルシア。ハ ーレムや女の子が好きで脳天気 な王機が治めている。……はす だったのだが、王様の性格が突 知として豹変したらしい

もうすぐ落ちる? 王様狂った! 気になる情報が…

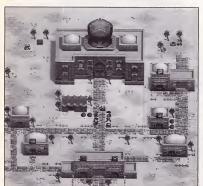
ギリシアに戦争を仕掛けた張本人がいるというベルシアへとやってきた。しかし、カザールでもそうだったが、人々に話を関いてみると、ここの王様も そう悪い人間ではなさそうなのだ。もともとは、ハーレムが大好きで、いつも女の子の尻を追いかけまわしているような、お気楽な性格の王様だったらしい。だが、なぜか突然人が変わったようになり、ギリシアにも戦争をしかけてしまったという。

王様には別荘があるのだが、どうやら、ある日子 の別荘へ行ってから様子がおかしくなったらしい。 王様の人が変わった原因を見つけることができれば、 なんとかしてもとの性格に戻せるかもしれない。

クリアプロセス

別荘の情報を聞く ■ 別荘の鍵を手に入れる ■ 別荘へ

このベルシア王宮のおかしなところは、王様々っく (りの残成がひとつの孫屋にたくきん集まっているところ、その観視たちの諸島にたくきん集まっているところ、その観視たちが大好きなハーレムは、王様に乗り移っていると中に入ることができる。中で女性に乗り移って会話してみるのも、なかなかおもしろい。



武器屋:元気? ※の剣:4000D/ベルシアの剣:

3000D/比熱の槍:3000D 武器屋:豪傑

熊の爪:3000D/コカトリスの爪: 2000D/銀の爪:1100D/鉄の爪:

800D/カギヅメ: 100D 防具屋:モー

熱風の錐:3000D/均熱の盾:3000 D/ターバン:3000D

道具屋:スーナの店 白いネクタル:355D/雨乞いの枝: 66D/日照りの鏡:66D/ほばしら のたま:8000D/風神像:2400D/

ょるのとばり: 200D 道具屋:サングラの店

白いネクタル: 355D/赤いネクタル: 555D/青いネクタル: 555D/青いネクタル: 1255D/旅の質: 50

D/命のろうそく: 3600D **園芸店:港の花** 5.い程: 100D/四角い程: 200D/

トゲトゲの種:300D/ネバネバの種: 400D/薬草:10D/毒消草:25D 園芸店:赤い花びら

風云/白・小いり0つ 丸い種:1000/四角い種:2000/ トゲトゲの種:3000/ネパネパの種: 4000/薬草:100/高消草:250



別荘の地下

9個 宝箱数 乗り移りキャラ数 八〇人 出現する魔物 (落とすアイテム) ジバルーン/マッドスライム/ミノスバード/マッドビースト/エレボスバルーン (スカラベ、錆びのかたまり) 他

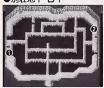
多層構造のダンジョンだ

ひとつの巨大な穴に何段も張り巡らされた通路。 Fの層からは下の層を少しうかがい見ることもでき る。 ベルシアの王様の別荘には、 地下室からそんな ダンジョンへと続いていた。予想通り、王様の性格 が変化したのも、魔物のせいだった。……とすれば、 その魔物さえ倒すことができれば、ペルシアの王様

も元通りになり、ギリシアとの戦争を回避すること ができるはずだ。

なお、このダンジョンも、すべての宝箱の中身を 取ろうと思ったら、何度も階段を上り下りしなけれ ばならないだろう。もっとも、この迷宮で宝箱から 出てくる品はアイテム類ばかりで、特に強力な装備 品はほとんどない。ほとんどのものはお金で買って しまった方が早いかも。

●別井地下-B1



宝箱 ①トゲトゲの様 ②白いネクタル

> 宝箱 ③サンゴの石 ④炎柱の玉

●別荘地下-B2



別荘地下-B3



宝箱 ⑤算実の仮面

宝箱 ⑥氷の剣/⑦四角い種

別荘地下−B 4



別井地下-B 5





部回復魔法を使おう



長い長い時間をかけて落ちた先の異様な世界

出現する義物(第とすアイテム) アッツエルモ/コウルエルモ/シビルエルモ/サイクロブス (額びのかたまり、線びた宅)/ダガーン他



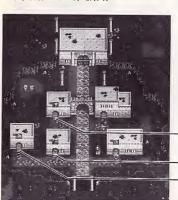
死者の国

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店 宿屋 ヘルメス 神殿 乗り移り 〇 〇 〇 × 〇 〇 × 〇人 その名の通り、死者の魂か一 時的に宿りを求める場所。地上 世界で死んだ者は、みな一度こ の国へやってくる。そして、レ ーテーの词へと向かうのだ。

死者たちの仮の宿り

死者がここにくるのは、レーテーの河を渡り、さらに地上世界 に生まれ変わるための手続きをするためである。この町には地上 世界のせれに似て、役所、かあり、そこで終すすを得てからレーテ ーの河へ、そしてハデスの城へと向かうようになっている。 しかし、生きたままここに落ちてきた主人公たちは、そうした 一般的が実現のルールではが明! まわない、20 なたとは 郷料のよ

しかし、生きたままここに落ちてきた主人公たちは、そうした一般的な冥界のルールでは処理しきれない。役人たちは最初はと りあってくれないが、ディアリの田規と会ってからなら無難計可 をもらうことができるようになる、ディアリは、あんなに好きだった田様のことを思い出すことができるのだろうか……。死者の 国を出たら、レーテーの河へと向かう。



クリアプロセス

死者の国へ ▼ ブラトンとディアリがけんかする ディアリがパーティーを離脱

ディアリの母親に会うディアリがパーティーに復帰する

♥ レーテーの河へ

アールモア先生の言葉を思い出す

武器屋:ヒッサーの武器屋

儒歌の剣:6000D / 実府の剣:5000D / 首切りの 注:5000D / 実府の槍:4000D / 古代の弓:5000 D / 死者の杖:5000D / 切り裂きの爪:5000D

防臭屋:ミステリアス 実府の舗:5000D/実府の届:5000D

道具屋:シナンの店

金のネクタル: 1255D /命のろうそく 3600D: 霊神像: 21000D /風神像: 2400D /冥土の土産: 4000D /炎柱の玉: 8000D /実府の花: 10D

クリアプロセス

レーテーの河を渡る カローンと取り引きをする カローンと戦闘 ディアリがパーテーを離脱する ハデス城へ



ギリシア神話より~レーテーの河

日本でいう「三途の河」に近い役割として登場 するのが、このレーテー河。別名を忘却の河と いい、渡った者は記憶を失うことになる。

死せる者、全てが通る河

▷レーテーの河 ディアリとパリスの秘密

人が死んで、地上世界へ戻ろうとするとき、心ず ここを渡らねばならないという。そこは、レーテー 河、またの名を忘却の河という。渡ると前世の記憶 が失われ、まったく新しい個人として地上世界に生 まれ変わることができるという。レーテーの河を監 視しているのはカローン。彼は河を渡ろうとする者 すべてを監視し、記憶を失うことを徹底させる立場 の者だ。

しかし、カローンも時には死者と取り引きし、記 憶を持ったまま生まれ変わらせることがあるという。 ただし、その者のもっとも大切なものと引き換えに。 そして、それが「鍵」だった……

●アールモア先生は、なぜレーテーの河を知っていたのか?

9000年前の記憶の最後を覚えてい るだろうか。アールモア先生は、

ーテーの河の水 を飲んではいけ ないといってい た。なぜそれを 知っていたのか。 それはいずれ…



●パリスの正体が明らかになる!

詳細は実際にメッセージを読んで欲しい。詳しく書くこと で物語の魅力を半減させてしまいたくはない。この場所のイ ベントで、ふたつの大きな謎が氷解する。パリスの正体に関 してはすでに予想していたことと思うが、なぜ彼女が声を失 わねばならなかったのか、そしてディアリがなぜ母親のこと を忘れてしまっていたのか……それがここで明かされる。な お、ディアリとはここで別れることになる。彼女がピラミッ ドでいっていた「私にふさわしい場所」が見つかったのだ。



地上へ戻ることはできるのか!?

▷ハデス城

冥府の王ハデスとの会見

カローンを倒し、パリスの声を取り戻した3人は、 次に冥界の王小アスと会見するためにハテス城へと 向かう。冥界を隅々まで歩き回っていたならば、落 下地点からすくの場所からも見えたハデス城。大き く回り道をして、やっとたどり着くことができたわ けだ。

城とはいっても、基本的には神殿なのであまり広 い建物ではない。城に入ってすぐに見える下へ降り る階段から城の裏手に出ることができるのだが、現 在はそちらへは進めない。とにかくハデスと会見す

るしかないのだ。 裏手には、地上 へ戻るための間 欠泉がある。地 上の穴からきた 時はそれで戻る。



●ハデスの言い分は…

ヘラクレスは、地上に廃物が現れる原因をハ デスの指揮によるものと考えていた。だが、そ うではない。魔物が現れるのは、地下深く封印 むれていたパンドラの箱が開かれたせいなのた。 ハデスはそれを知っていた。だからこそ、ヘラ

クレスを浅は かと笑い、主 人公たちを信 いの地タルタ ロスに落とし たのだ。





うになるのだ すになるのだ

クリアプロセス

ハデスの会話を盗み聞きする

《
ハデスに会う
《
タルタロスに落とされる

願いは通じず! そしてタルタロスへ

城の2階に上がり、さらに階段を登ろうとすると、 ブラトンが立ち止まる。上の階から話し声が聞こえ てくるのだ。話し声の主は、冥王ハデスと、ヘラク レスのふたりだった。

ふよりの会話を下で聞いていた3人は、ハデスに 気づかれいデスの前に選ばれる。プラトンがいデス に地上へ戻りたいを採み、ヘラクレスもそうして飲 しいといってくれるのだが、ハデスは首をたてには 振ってくれない。それところか、3人を世界の秩序 を乱した罪ととしてクルシロスに落とすのだった… 落とす即際、冥界の王はいった。人間を滅ばすも のは魔跡だけどは限らぬと。では何者が人間を滅ぼ すのか、パリスはその書えを知っているようだが…

ギリシア神話より~冥界の王ハデス

らす地の神としてアメーテル 同様に考えられることもある。 ハデスの別名ブルートー(冥 王里)は、「富めるもの」とい う意味からきている。もっと も、ハデスの活躍神話はほと んどない。生きてる人間とは 無縁と考えられていたのだ。





タルタロス外

空節数 0個

0個 乗り移りキャラ数 0人

出現する発物(落とすアイテム):
(外)クエスシーラ/ラウム
(内)キスラ/ラウム/マッドピーストマッドスライム/ジャブル/パルーン/ネオキメラ(繋びた路)

驚くべき真実が 今明らかに!

落とされてしまったものはしかたがない。とりあ えず近くに見える洞窟に入ると、ブラトンが休もう という。快憩をとると、パリスが自分のことをは 始める。彼女は、カローンとの話で明らかになった ように、何度死んでもレーテーの水を吹まず、エビ ファーのかで生まれ変わり報行できていたのだ。

彼女がなぜそうし続けてきたのか、その理由が語 られるが、それは自分の手で聞いて欲しい。

さて、タルタロスからなんとか脱出しなければならない、そのためには、どうやらさらに地下へと降りる必要があるようだ。タルタロスの住人だちに話を聞き、大穴から飛び降りよう。すると、タルタロスの地下迷宮に入ることができる。



クリアプロセス

エピファーの姉から話をきく アルゴーから手紙をもらう タルタロスの泉へ

●悲しき運命の姉妹



エピファー

9000年前のあの 日、エピファーは 死んだはすの姉と 再会した。そして地 舞に巻き込まれた。

エピファーの姉

婚約者だったアールモアに救われた彼女は、 すでに普通の人間ではなかった。そして、彼女 はアールモアにレーテーの河やカローンのこと

> を話した。自然の 秩序を乱した罪を 償う彼女は、祖国 崩壊も自分のせい だと考える。

罪を僕うために働く人々。 もっとも、タルタロスを 埋め尽くすことなど不可 能だろうが……。無限に 像かなければならない。 それが、ここに落ちた者 の罪の難いなのだ。

ここに立つ老人は、話に 関いていた伝説に出てく るアルゴーその人だった。 彼の話を聞くと、子孫た ちに手紙を渡して欲しい と頼まれる。ネアポリス に住む子孫たちに……

ここでは、タルタロスで 働くものたちが休んでい る。ここにいる塊たちも、 エピファーの結と同じよ うに、神を怒らせるよう な罪を犯したものなのだ ろうか……



タルタロス

宝箱数 17個

17個 乗り移りキャラ数

出現する腐物 (落とすアイテム):
クエスシーラ/キメラ/ラウム/マッドビ ースト/マッドスライム/ジャンブルバル ーン/ネオキメラ (さびたたて)/ 他

クリアプロセス

タルタロス最下部を目指す ◆ 地トへ戻る

●タルタロス-1F

最も深い…しかし、最も空に近い場所

0.4

タルタロス地下の迷宮は、最初周りがまったく見えない状態になっている。歩き回れば、その部分だけも やが晴れるように見えるようになる。階段の位置や宝 箱は歩かないでも見えるのだが、速方にある場合は

> どこにあるのかまったく見当 がつかない。とにか、歩き回っ てみるしかないのだ。階段を 見つけてもすぐには棒り引他 に進めるところはないか探そ う。あちこちにある宝箱には、 けっこう強力な装備などが入っている。

いったん見えるようになっても、脱出 してしまったらまた元通りになってし まうので注意!

宝箱 ①日無りの鏡/②太陽 石/③淡の石

START

EXITA

●タルタロス ●タルタロス地下-BI® 地下-B2

EXITA EXITO

宝箱 ⑤ネバネバの種/⑥丸い種/ ⑦ネバネバの種/⑧らいぶ石 EXITE

ラルタロス地下-B-第年

宝箱 ④命のろうそく

EXITK

●タルタロス地下

●タルタロス地下 -B3

ロ人型 ト -B3 宝箱 _{③冥土の土産} すべての宝箱を開けてまわるには、かなりの時 間がかかるだろう。それでもその価値はある!

宝箱 ⑩死者の仮面

●タルタロス地下-B5

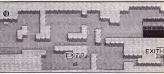


●タルタロス地下-B6



①笑う盾/②炎の鏈/②炎 宝箱 の鎖/何类の剣

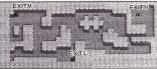
●タルタロス地下-B4



●タルタロス地下-B7



●タルタロス地下-B8



タルタロス地下-B10 ●タルタロス地下-B11



タルタロス地下-B13



ここがタルタロス地下の最深部 大きな穴に飛び込んでみよう!





●タルタロス地下-B9



宝箱 ①炎の弓

そして・・・・地上へ

冥界の王ハデスに落とされたタルタ ロスの迷宮を抜けると、主人公たちは 地上に向かってものすごいスピードで 落ちてゆく。落ちてゆくその先は…… 懐かしい地 F世界だった ! 見覚えの ある景色に、思わずほっと息が漏れる。 タルタロスでの出来事をしっかりと 胸にしまい、まずは気になる戦争の行 方を確かめに行きたい。アテネはどう

なったのだろうか? そして、プラト ンの息子たちは……17



落ちてみると、そこはオリンポス山のふもとだった

出現する魔物 (落とすアイテム): フーガ (回復薬、質紅の斧、風のマント)/フーバ (回復薬、真紅のマント 風のマント)/コカトリス/ガブル/ダークブロス (錆びのかたまり、錆びた兜)/業飛びネコ (最適し間 赤い) ネクタル)/オークプロス/ノトス/ボレアース他

落ちた先はアテネ北部 スタルの村

ここに見覚えはあるだろうか。アテネから北。オ リンポス山を左に迂回した先にあった小さな家の碑 っている場所だ。前にここにきたときは、ここには なにもなく、なんのためにあるのだろうと思ったこ とと思うが、ここに落ちてくるためにあったのだ。 そう考えてみれば、ここに家を建てた男のセリフに も少しは納得できるはず。もっとも、相変わらず男 は家族に人気がないようだが。



アールモアの目的は何つ

連れ去られた人々はみな男たち。それも、戦い で役に立ちそうな屈強な男が多い。それが多人 数ということになると、まるで軍隊でも作ろう としているかのように思えてくる。しかし、な ゼアールモア先生に軍隊が必要なのだろうか…。 その謎は、まだここでは明らかにならない。

クリアプロセス

アテネへ行き子供王に会う 悲しみの山へ

そして・・・ 誰もいなくなった!?



っていた町も寂しくなっている

いう。

アテネへ戻ってみる と、驚くべきことに 店などに入っても誰も いない。何人か人の姿 は残っているのだが、 大幅に減っている。特

に、男性がいない。い ったいどうしたのかと聞いて回ってみると、どうも アールモア先生が絡んでいるらしい。なんでも、先 生がみんなを連れてどこかへいってしまったのだと

逆に、前は誰もいなかった家に、店と宿屋ができ ている。前にこの町で売っていた品物よりも品揃え がよくなっているので、まずは休んで装備を整える ようにしよう。その後は、アールモア先生の後を追 って進むことになる。



ヽーラー神殿

非常に攻撃的な呪文の多い神殿 だ。ここで覚えることのできる呪 文はみな付いて非常に高い効果を 発揮する。 絶対に覚えておくべし

カーム 斧LV 1



全能の神ゼウスの妻が、ヘーラーである。ま た、ヘラクレスの名前の意味である「ヘラの栄 光」とは、ゼウスが人間の女に生ませたヘラク レスを要の嫉妬から守るという意味で、妻の名 前を入れたのだといわれている。

すさまじい嫉妬のエピソードの多いヘーラー らしく、ここで覚えられる魔法はなかなか経験 なものが多い。しかし、役立つのは確かなのだ。



†ここから先の敵はかなり強くなる。魔 法も有効に使わないときついぞ



悲しみの山

宝箱数

2個 乗り移りキャラ数 出現する履物(落とすアイテム)、ミノスレ ッガー/レムミュクス/ムーガット/ダークプロス(錆びのかたまり、錆びた卵)/オ **ークプロス (大地、炎、サンゴ、屋石) 他**

サンドリアの手前には またも難所が!

流の美しい山だが、敵の攻撃は激しい。今までの敵 に比べると、防御力も高くなっているので、攻撃力の高 い武器は必須だ。ダメージの与えにくい爪の特技のキ ャラクターの成長は後回しにし、斧や剣のキャラクター に乗り移って戦いを有利に進めたい。水の中も進みな がら上に登るが、橋を渡ってしまえば早道となる。段差 の上に置いてある気になる宝箱は、右方向に落ちよう としても取りには行けない。下方向に落ちてみれば、 うまく段差の小さいところに乗ることができるはずだ。 宝箱を取ってから、ボスとの戦闘に臨みたいところ。

●悲しみの山



クリアプロセス

2人

ボス"苦しみ"と戦闘 サンドリアへ

この山で特に多く出てくる敵は、オークブロス。 頻繁に、しかも仲間を2~3匹達れているので、何 度か攻撃を受けてから倒すことになってしまうのも 仕方がない。MP消費を気にしなければ、集団に効 果を発揮する攻撃呪文を使いたいところだが、すぐ にボスとの戦いをひかえているので、なるべくなら MPを温存しておきたい。

もっとも、ダンジョンとしては非常に単純な構造 で、歩き回る場所も少ないし、ボスを倒せば終わる。 サンドリアへの道を急ぎたい。

橋に立ちふさがる 敵"苦しみ"

山の出口も近くなったところ、橋に立 ちはだかっているのがここのポスキャラ "苦しみ"だ。 もちろん。 倒さなければこ の山を抜けることはできない。もっとも タルタロスを抜けてきた今なら、そう苦 労することもなさそうだ。

①幸運の指輪 (2)2130D

BOSS DATA

HP 4231 MP 攻撃力 271 防御力 190 楽早さ 363 知性 315 99

経験値 3850 有効属性 лk

苦しみ。にはアクア系の魔法 が有効だ。ディアリにも習得さ せておかないとブラトンにかか る負担が大きくなってしまう

お金 3288



サンドリア

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店 宿屋 神殿 ヘルメス 乗り持り

マケドニア地方の小国。ギリシアやトランティアと比べると、 文明の水準はやや低めのようだ。 この町の大部分は地下に適られ た居住空間にある。

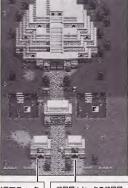
クリアプロセス

アールモアを追ってトロイへ!

悲しみの山を抜けると、そこは東方のマケドニア 国である。山からさらに東の方へ進むと見えてくる のが、このサンドリア。マケドニア国の首都だ。

小さな町ながら王宮もある。王を訪れてみると、 トランティア王アールモアがこの間にあらわれ、永 遠の命と引き換えに兵士を貸して欲しいといわれた という。その兵士を連れてアラナへ行くと、今度は 大勢のギリシア人を連れて戻り、さらにマケドニア 国民をも連れ去ろうとした。彼は、役しげな魅力 してを魅さつけ、マケドニアの働き盛りの男たちを ほとんど連れていってしまったという……。先生は なぜぞんなに人来を撃めているのがろうか……





防具屋:ドラマティック 豪華な鏈:10000D/風の盾:11000D 飾り兜:10000D/風のマント:10000

武器屋:ヤータの武器屋 炎の鞭:10500D/風の剣:9000D

D 炎の鞭:10500D/風の剣:9000 真紅の斧:10000D/狂気の槍: 10000D/偉大な弓:/11000D



強力な敵キャラクターがどんどんあらわれる サンドリア南

出現する魔物(第とすアイテム): ハルビュイア/カブル/テル・ゾルジア (雨乞にの枝、日限りの碑、祈りの 登琴、日いネクタル) / バーンイーグル/アウラネ(丸、四角、ドゲトゲ、ネバネバの権)/ ダークブロス (鋳 びのかたより、縁びた兜)体

ひたすら南へ!

アテネとマケドニアの民を連れ たアールモア先生は、南のトロイ に向かったという。トロイまでの 道は長く、しかもこの地域に出即 道る敵には、時に信じられない程 のダメージを食らってしまうこと もあるのだ。トロイの町へ向かう 以外はほかに等り適をすべき点も ないので、可能な限り急ごう。左 側の海岸線にそうようにして進ん でいけば、トロイを見つけること ができるはず。なお、さらに南に ある土地は、崖にはばまれてまだ 進むことができない。歩き回って マップを広げるのはいいが、無理 はしないようにしよう。

この魔物に注意!



バーンイーグ ルは、その名の 通りバーンの魔 法を使ってくる

敵キャラクター。通常の攻撃 力やなどは大したことないが、 バーンを使われると痛い。

うっそうとした森が大部分を覆う半島

トロイ周辺

出現する局物(活とすアイテム): アクアシーラ/レイナシア/ギガンティア (大地、サンゴ、太陽、神秘石) アウラネ(丸、四角、ドゲトゲ、ネパネパの種)/パーンシーラ/パーンイーグル/ミノサウルス/ハルピュイ ア他





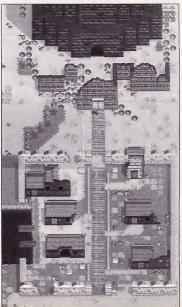
トロイ

武器屋 防具屋 道具屋 園芸店 宿屋

宿屋 神殿 ヘルメス 乗り移り

すでに廃墟と化しているトロイは、ギリシアと敵対していた 大国トロイアの首都である。ア ールモア先生に率いられた軍時 により清減的打撃を受けた。

ついにアールモア先生と会う! …しかし様子が…



町を抜けて王宮があったらしい 場所まで行くと、そこにはひとり の男が待っていた。彼は、アール モアだと名乗ると、追わないでく れといい、そうかと思えば軟って くれといったりと、どこか様子が おかしいまま塔の中へ満えてしま

った。トロイ を攻めたり塔 を造ったり。 なにを考えて いるのだろう





武器屋:無敵

大蛇のムチ: 14000D/悲しみ の剣: 14000D/クラーケンの 爪: 12000D/真紅の斧: 10000

防具屋:ハチャメチャ 安らぎの鎖:16000D/豪華な 鎖:10000D/飾り兜:10000D

道具屋:崩壊の店 白いネクタル:355D/赤いネ

日いネクタル:355D/赤いネ クタル:555D/音いネクタル: 555D/金のネクタル:1255 D/命のろうそく:3600D/夜 のとばり:200D知識のカンテ ラ:200D

◇ トロイの塔~アテネ~ネアポリス

①やっぱりアールモア先生 だった!! …しかし…

塔の最上階まで登ってゆくと、そこにはふたたび アールモア先生が待っていた。だが、どうも様子が おかしい……。 時折見せる実情は確かに先生のもの なのだが、ふと表情ががらりと変わると、無気味な 笑い声を上げたりするのだ。

先生は、復讐をするのだといっていた。愛する者 ·····エピファーのお姉さんを失ったことに対して、 アトランティスが沈んでしまったことに対して、そ して永遠の命の研究がうまくいかないことに対して、 それらを奪った神々に対して復讐するのだ、と。 先 生の表情の変化が激しくなる。そして最後に、 先生は無気味な笑い声を残して消えてしまった…… その直前に、一瞬あらわれたいつもの先生は、助け



てといっていたのに…。 いったい先生はどうし てしまったのだろうか。 どうやら先生であるこ とは間違いないような のだが、なぜあのよう に変わってしまったの かがわからない……

(2)ヘラクレスと再び合流 彼の目的はいったい…?

塔を降りようとすると、すぐ下の階にモイライが あらわれていた。彼女は、冥界へ行ったりして連絡 が取れなかったことを心配していたようだ。そんな モイライがやってきたのは、3人を待つ者がアテネ の宿屋の前にいるから会いに

行ってやれという伝言だった。 そう。待っている人物とは、 前に喧嘩別れのような形で別 れたままになっているヘラク レスのことだ。ハデス城でも 会ったが、ロクに話せぬまま にタルタロスに落とされてし まった。すぐアテネへ行こう。



クリアプロセス

塔の頂上でアールモア先生に会う モイライから情報をもらう アテネヘ ヘラクレスと再会、仲間に ネアポリスへ 海底船工場へ

③神々からの贈り物-

アテネでヘラクレスと再会すると、洒場へ移動し て今までヘラクレスがなにをしていたのかを聞かさ れる。彼は、ハデスの元から去った後、パンドラの 箱について悶べていた。

大昔の話だ。ヘラクレスは説明する。自ら努力せ ず、ただ安楽ばかりをむさぼるように要求する人間 たちにごうをにやした神は、災いのもとを集めて箱 に詰め込み、それを人間に贈った。人間は、神の注 意を聞かずに、興味から箱を聞いてしまった。人間 は、不幸というものを知らなかったため、どん底の 生活に落ちてしまった。ゼウスがふたたび災いたち を箱に戻さなければ、人間はひとりも生き残っては いなかっただろう。そして、再び災いの詰められた

> 箱は、地の底に埋められたの だ。平和な時は流れ、人間た ちが増える。いつしか、箱の 埋められた上にも人間の国が 造られた。その名は、アトラ ンティス…… そう やはり あの時アールモア先生が開け てしまった箱が、パンドラの 箱だったのだ……



海底船工場

O個 乗り移りキャラ数 1.4 出現する展物 (温とすアイテム) デスラット (大地、炎、サンゴ、風石) 横甲兵 (錆びた着)/似める戦士 (大地 炎、サンゴ、風石)/ヘル機甲兵(錆びた 刺)/悩める巨人 (ハデスの刺) 他

海底船を求めて・・・

ヘラクレスと和解し、海底のアトランティスへ行 くことにした。が、どうやって海に潜るかが問題だ。 ヘラクレスの話によると、かつて海底を進む船を造 った男がいたらしい。その男の子孫が、ネアポリス

と呼ばれる地に住んでいるらしい……。 ネアポリス という名前には聞き覚えがある。そう地の底の世界 で伝言を頼まれた。その送り先がネアポリスだった はずだ。ヘラクレスのいっていた、海底を進む船を 造った男というのが、あのアルゴーなのだ。手紙を 渡したら、近くの洞窟の海底造船所へ向かおう。

●海底船工場-B4 ●海底船工場B-5





●海底船工場B-6



下の階に流れるように切り替えよう



この魔物に注意!



悩める巨人は、 ここに出てくる 魔物の中でも最 強の強さを持っ

ている。強い武器を使えるキ ャラクターに乗り移っておか ないと なかなかダメージを 与えられないぞ。





BOSS DATA

HP 4275 MP 2056

攻撃力 372 防御力 222 素早さ 364 知性 328

経験値 2250 FTP 99 お金 1450 特殊攻撃に怖れるべきものは 有効属性

冷、雷、光

ない。弱点を地道に攻めてい けば、多少時間がかかっても 簡単に倒せるはずだ。

海底には海の支配者ポセイドンが!

出現する履物(落とすアイテム):ソウルオルカ/刃くらげ/アンファリンクス/アジールくらげ/サコファリン クス/ディロクオルカ 世 *歩いている時のみ出現する。海底船に乗っている時は遭遇しない

ポセイドンの怒りに ふれてしまった!

やっとの思いで手に入れたというのに、海底船は いきなりコントロールを失い、どこかへ流されてし まう。アルゴーから伝わった技術が未熟であったわ けではなく、もっと巨大な力によって吸い寄せされ たのだ。流れついた先は海の守り神、ポセイドンの 神殿。彼は地上の神殿でまつられていた。あのポイ セイドンそのままの姿で、神殿の奥に鎮座している。 海底船を使うことは、海を荒らすことになるら1.

い。その昔、アルゴーがタルタロスに落とされたの も彼の怒りにふれてしまったからなのだ。そして今 主人公たちも、海底船を取り上げられてしまう。



クリアプロセス

ポセイドンに会う

海の呼び声をもらう

ポセイドン神殿の倉庫へ アルゴーの海底船を発見する

海底のアトランティスへ

アトランティスは遙かに

海の呼び声をもらったからといって、 広い海底を歩くのでは、アトランティス はあまりにも遠い。それに海底船がなけ れば、地上に戻ることもできない。アト ランティスを目前にして、とんでもない ことに巻き込まれてしまったが、まずは

海底船を探す しかない。そ してポセイド ンに海底船を 使う許可をも

の道は聞ける

らえば、アト ランティスへ



倉庫の中はワープゾーンだらけ

ポセイドン神殿の倉庫はさほど広くははく、 マップを見る限りでは楽そうだ。しかし中はい じわるなワープゾーンだらけ。思った所へはな かなか行き着くことができず、実際には何倍も の広さにに感じる。何のチェックもせずにワー プを繰り返していれば、すぐに自分が何階にい るのかすらわからなくなってしまう。



ポセイドン倉庫

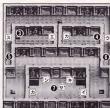
宝箱数 12個

乗り移りキャラ数 八〇人 出現する魔物 (落とすアイテム) グリフォン(グリフォンの爪)/アクアシー ラ/タロス(雷武石、太陽石)/デスストー

ポセイドン神殿の倉庫一日ー 17 #



①錆びた盾 宝箱 ②サンゴの石

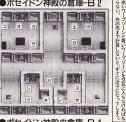


③りりょくの盾/④サンゴの石/⑤折りの 竪琴/⑥金のネクタル/⑦赤のネクタル



宝箱 (1)ささやきの杖

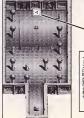
●ポセイドン神殿の倉庫-B 2



ン神殿の倉庫-B 4



ポセイドン神殿の倉庫-B 6



イドンに呼び戻される 手に入れようとするとポセ を怒らせたアルゴーの船 これが、その昔ボセイドン

83

ポセイドン神殿の倉庫一日3

ポセイドン神殿の倉庫一日5

▷海底のアトランティス~工事現場

~海底のアトランティス~



海底船を取り戻し たら、やっと念願の アトランティスへ行 くことができた。船 を降りてアトランティスに入ると、さす がに町などは除形も

残っていない。なんとかして、体の入っているオリ ハルコンの箱のある場所までたどりつきたい。箱は、 オリハルコン鉱山の風にある、アールモア先生の研 究室の近くにあったはず。それならば、と鉱山入り 口へ向かってみるが、入り口は巨大な岩に塞がれて いて入れない。

どうしようかと考えていたところ、ヘラクレスが アトラスの名前を出した。アトランティスを育てて くれた神、そして天を支えてくれている神の名だ。

~工事現場~

へラクレスのアドバイス通り、サーバを得るため に働いた工事現場へとやってきた。すると、奥の方 でたくさんの人の気配がする。いってみると、そこ にいたのはなんとアールモア先生だった。しかも、 いかつい格好の兵士たちを連れている。

やはり、先生の目的も同じだったようだ。アトラ スに会うため、アトラス山へ向かおうとしていたの だが、ここまできて謎の女性たちの一団に進むのを 邪魔されていたらしい。主人公たちが姿を見せると、 先生たちはすぐに姿を消してしまった。

謎の女性たちと話していると、血相を変えた女の 子が奥からあらわれた。道をふさいでいる女性のひ とりに耳打ちすると、なにか大変なことが起こった らしく、全員洞窟の奥に消えてしまった。

果たしてなにが起こったのだろうか。どちらにせ よ、アトラスと会うためにはここに入らなければな らない。主人公たちは、洞窟の奥に足を踏みいれた。 そして、その先には辺境地域が広がっていた。

クリアプロセス

オリハルコン鉱山の入口へ

アールモア先生を追って工事現場へ ▼ アトラシアへ

●アトラスとトロイの塔

トロイの塔は、天にも届くような高さで建てられている。これを、アトラスの代わりに天を支える役目にすることなどできるのだろうか……

アトラスほどの力があれば、沈んだアトランティス 自体を海上に引き上げることだってできるだろう。 ただし、アトラスは天を支えている。その支えがな くなったら、天が落ちてきてしまう。代わりに支え になるようなものでもない駆り……

やはりアールモア先生も来ていた



だった。なにを考えているのだろうつての先生とは別人としか思えない先生は、トロイで会った時と同じく

この娘たちは何者?



の姿に似ている。アトラスさまに関係収女たちの服装を見てみると、巫女さ

これまで入れなかった地域にやっと入れる

辺境地域

出現する機物 (塔とすアイテム): サスカット/ダークフッカー/ブリズシア (南乞いの柱、日周りの線、おりの 竪琴、 白いネクタル)/磁の右等 (ハデスの前)/カリーン/ライザシーラ/ミストアラウネ/ゴーラス (大地・ 米、雲武、大阪の石)/オーカン地





アトラシア

武器屋防具屋 道具屋 園芸店 宿屋 神殿 ヘルメス 乗り移り

人の寄り付かない場所にひっ そりと住む人々の小さな街。そ の名はアトラシア。実は、アト ランティスの生き残りたちの住 む土地なのだ。

アトラスと共に ひっそりと暮らす街

街と呼ぶには非常に狭く、建物も2軒しかない。 しかも、一見しただけでは、崖の上に建っている建 物へは行きようない、実は、そこへは森の中の間 し通路を通らなければ行けないのだ。しかし、奥の 寒には道具屋があり、ネクタルなど買重な品物が置 かれている。入りの解え込みのあたりから定て入り、隣書物をよけながらぐるりと回って行ってみよ う。拠期中に気地したときに、HPをまんたんに回 復して戦態に襲撃をきるとのできるう金のネクタ ル」は、お金に余裕があればできるだけ買っておこ う。強いポスと戦う時にもこれがたくさんあればけ っこう楽に戦えるぞ。

もう一軒の家には、無料で泊まることができるが、 家の人からは、この地のことは忘れてくださいとい われてしまうのだ。また、この家にいる女性は乗り 移ることができるし、鬼にいる商人に話し掛ければ、 武器や防具も買うことができる。アトラシア周辺の 酸はとさも強いし、表側はぜひとも整えておきたい。 装備を整えて人々から話を聞いたら、ペルメスさま に声をかけて、崖の下にある鬼の洞窟に入ってみよ う。すると、目の前に巨ケダアトラス山があらわれ る。この山を登っていけば、目的のアトラスさまに 会うことができるはずだ。しかし、アールモア先生 はどうしたのだろうか……



アトラス山に登る時の入り口。 アトラス山にはここからしか 入れないのだ。

この植え込みのところから左 に進んでみると、隠し通路が あるのだ、道具屋まで行ける。

武器屋:エイエンの武器屋

魔封剣:2000D/サンゴの 斧:2400D/炎の槍:2100D D/仕掛号:2100D/ケル ベロスの爪:2600D

防具屋: ミライの防具屋 漆馬の鏡: 20000D/耐黒の 盾: 22000D/サンゴの盾: 21500D/耐風兜: 15000D

道具屋:キセキの道具屋 金のネクタル:1250D/祈りの竪琴:5000D/雷神像: 21000D/冥土の土産:4000 D/火柱の玉:8000D/風神像:2400D/スカラベ:65D

アトランティスの父、アトラスとの会見が実現

▷アトラス山

ついにアトラス様が その目を開いたが・・・

頂上まで行くと、驚べべきことが起こる。アトラスの巫女のひとりか突然恐情を変えたのだ。まるで、トロイで会って以来の先生のように。そう、先生もり移り能力を持っているのだ。さっき姿を消したと見せかけておいて、実は乗り移っていたというわけだ。先生は、なんとアトラスに乗り移ってアトランティスを持ち上げようと考えているのだ。

先生が乗り移りを実行したその時、アトラスが目 を開いた。先生にのっとられかけながらも、それに 抵抗しているのだ。アトラスは、自分の体を利用さ れないようにメデューサの首を使って石にしてくれ と頼んでくる。ここはそれに従うしかない。



クリアプロセス

アトラス山の頂上へ

アールモア先生がアトラスに乗り移る アトラスを石にするように命令される

天界へ

アトランティスの末裔たち

試在どを開いているうちに明らかにな るのだが、アトラシアは、9000年前のあ の時生き残ったアトランティス人たちが 選り類びて造った村らしい。そう、住ん ている人間たちすべてがアトランティス の実象たちだった。それで、アトラスの 手助けをする巫女たちもいるのだ。再び ぜつスの思りを関わないために、こんな

辺境の土地で ひっそりと暮 らしていた。 それが、まさ かこのような ことになって しまうとは…。 先生の行動が

信じられない。



天を支えるアトラス~前作とのちがい

前件でのアトラス神の役割を繋えているなら は、今回はまったく立場が逆になっていること に気づくはす。前件では、石になっていたアト ラスを、三つの皿を使って目覚めさせるのが目 的だったのだ。もしかすると、今回のイベント が前件に越くなんでいう犬線なのだろうか……。 それにしても、アトラスの姿は今回見違えるほ どきれになっている。

★を支えているのだ 大を支えているのだ 大を支えているのだ



メデューサの首を求め、神々の王、ゼウスの元へ!

▷天界

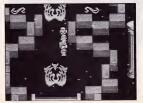
クリアプロセス

天界はどこにあるのか?

まるで夜空のような空間。これが天界なのだ。さ すがに、神の住むこの場所には敵が出てこない。歩 いていくと、妖精がいる。この妖精に話し掛けると、 地トへ雇れるようになっているのだ。

そのまま歩いていくと、突然視界が代わり、天界 の塔という場所に入ったことがわかる。ここが、目 的のメデューサの首のある天界の塔なのだ。

なお、塚を出てみても、天界で他に行けるような 場所はない。回復や記録を行う場合は、地上に戻っ てするようにしよう。いってみれば、天界自体、こ の塔と合わせてひとつの迷宮のようになっていると いうことだろう。神々の世ば、天界の他の地域へは、 行くことができない。



メデューサの首は 天界の塔に

ボセイドンの言葉によると、天界へはベガサスを 使わなければ行けないらしい。幸いなことに、アト ラス山を出ると、アトランアの女性が絹のたづなを くれた。これがあれば、いつでもベガサスを呼ぶこ とができる。

ペガサスに乗ると、A Bボタンで高度を調整する ことができる。A を押せば、押した分だけ上昇、B だと逆に下降する。さて、ペガサスでいくら飛び回 っても、天界はない。そう、天界とはもっともっと 高くにあるのだ。A ボジンをずっと押し続けよう。 すると、やがて天界へとたどりつけるのだ。

天界を駆ける白馬ペガサス

前作に続いて登場したペガサスは、いろいろな 作品に登場する想像上の生き物だ。普通の白馬 に、美しい白い羽 が2枚ついており、 それで飛ぶことが

それで飛ぶことが できるのだ。なお、 飛行中はまったく 酸が出てこない。



魔物は天界にまで 住みついていた

天界の塔には敵も出てくる。しかし、なぜ神々の 住む天界に風物が出てくるのだろうか、メデューサ の首の魔力によって生じたものとも考えられるが、 逆にその首を守るために神によって呼び出されたも のなのかもしれない。出てくる魔物も、地上では見 ないものばかりだ。

ともかく、メデューサの首は、この塔の最上階に 厳重に保管されている。簡単にはそこにたどり着く ことすらできないので、頭を使って進んで行こう。



天界の塔

18個

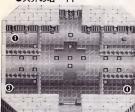
乗り移りキャラ数

出現する魔物 (落とすアイテム) の爪)/天空の使い/スターダスト/クリ スタルレイン/クラウドバイダー/デスシ ルバー (錆びた剤) 他

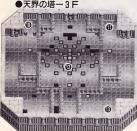
メデューサの首は 最上階に!

ペガサスで上昇し続けて行くと、いつの間にか天 界に着いている。足元に流れ星が見え、戦いばかり を繰り返していた身にはうれしい、ほっとさせてく

●天界の塔ー1F



●天界の塔一3F



れる場所だ。しかし、天界の塔はピラミッドやポセ イドン倉庫のような仕掛けが施されたダンジョンに なっている。魔物もいるので、天界といえども安心 してはいけないのだ。パズルとしての難易度はここ が最も高く、しかも魔物が強い。メデューサの首を 手に入れるにはかなりの体力が必要だ。

0人

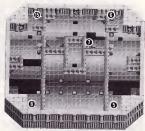
天界の塔の基本構造

①色が違うブロックは上の階への大ジャンプ 塔には階段がない。ジャンプ台に乗り、飛び上 がって登る。色が違う台は大ジャンプができる。 ②ジャンプの着地場所は進行方向の2歩先の地点 着地地点は、主人公が向いている方向へ2マス 進んだ場所。これを計算にいれないと痛い目に あう。

③矢印の上に立つとその方向に吹き飛ばされる 床に描かれた矢印の上に乗ると、何らかの力が はたらくようだ。これを利用じない手はない。

宝箱 ①雷神像/②風神像/③雷武石/④風石

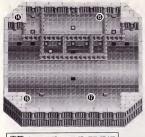
●天界の塔-2 F



⑤赤いネクタル/⑥膏いネクタル ①鍵の盾/8女神の斧/③唇人の弓

⑩日照りの鏡/⑪雨乞いの枝/⑫神 秘石/四白いネクタル

●天界の塔-4F



宝箱 @巨人の剣/優大地の石/優太陽石/使水石

ついに神々の王ゼウスがその姿をあらわす!

メデューサの首を手に入た直後、突然別れるのは 神々の王であり、ヘラクレスの父でもあるゼウスだ。 ブラトンが、パリスが、そしてハラクレスがゼウス に世界を扱うために力を貸してほしいと願う。だが ゼウスは、この世界の行く末をじっくりと見守って いくつもりらしい。もし是悪の結果になってしまう ようなら、すべてを最初かをり直すつもりで。

そして、ゼウスはこの世界の未来を主人公たちに 託すという。お前たちの力で世界 を教えというのだ。今の世界のす べてか無にかえってしまうのか、 それとも新しい歴史が第を開ける のかはこれからの主人公の活器に かかっている。それにはまず、地 上に戻り、天が落ちてしまうのを

防がなければならない。



人類にとっての希望とは?



まっさかさまになって落ちなが ら地上へ帰る時、ゼウスがブラト ンに語りかけてくる。自分が世界 を救うというあまりにも唐突な話 に不安を感じているブラトンに対 し、ゼウスはパンドラの箱の話を してくれる。人類はパンドラの箱 を開けたことによってその中にいた魔物たちに苦しめられてきたが、その底には"希望"が入っていることを信じていたというのだ。 主人公とプラトンの体が希望な のか、それとも他に何か入っているのか、それは誰にもわからない。

[海底アトランティス・廃坑へ入るまで]



ヤゼウスの圧倒せんばかりの威容。果たして、 この全能の神の意志はどこにあるのだろうか、 人類をいったん滅ぎして再生させるという考えも持っているらしいが……

→落下中の4人にも、ゼウスの声が届く。パ ンドラの箱に残された最後の「希望」とは、 いったいなんなのだろうか……。それが本当 に主人公たちのことなのだろうか……

①ゼウスとの会見

4人は、次の瞬間巨大な神殿の中にいた。眼前に 立つ巨大な像は、明らかに最高神ゼウスをかたどっ たものだ。そして、像のように思えた巨大な人物が 語り始める……

その人物 神々の王ゼウスは、地上での出来事をすべて見通していた。主人公たちがやってきたこともすべて知っていたのだ。そして、それが世界を 教うことにつながるのだといった。

天界から地上へ向かって落ちながら、プラトンはゼウス に関き返す。世界を救うなん て自信がない、と。本当にそ んなことができるのだろうか。 ……ゼウスの答えを関きな がら、主人公たちは地上へと 戻った……

②アトラス石となる

地上に戻ったら、アトラスとの約束を果たすため にアトラス山へと向かおう。アトランアから山に入 り、螺旋状の山道を刊望る。そこには、まだアト ラスか待っていた。メデューサの首も手に入れてき たし、他にどうすることもできない。約束通り、ア トラスは石となった。これで、天が序ちるなととい うことはなくなった。しかし、これですべてか解決 したのだろうか……。エピファーがもう一度アトラ ンティスを見と行っこと世来し、そうすることに一



†アトラスの巫女がメデューサの首を向けると、一瞬にしてアトラスは石と化した。これで天が落ちてくるようなことはなくなったはずだが……

③再びアトランティスへ

オリハルコン鉱山の入り口は、すっかり岩で塞がれてしまっている。どうにか、これを破って中に入ることはできないのだろうか……。 考えていると、エビファーが、900年前に撃を埋してアトランティスに侵入したのと同じ方法は使えないかと言い出す。あの時は、ゼウスの涙というものを使ったという。

まずは、そのゼウ スの涙について調 ベにアテネへ行く ことに……

→9008年前、ギリシアの 軍隊は壁を破壊してアト ランティスに攻め込んで きたのだ



④アテネでオリハルコン入手

図書館で長老に開いてみると、オリハルコンをゼウス特徴の景に浸すことによって、ゼウスの汲か作られたという……。オリハルコンといえば、小さなものだが持っていた人がこの近くにいたはず……。そう、ギリシアの子供王を訪ねればいいのだ。

⑤ゼウス神殿で ゼウスの涙を入手する

果たしてどんなことをしたのか、エピファーは子 供干からオリハルコンを受け取ってきた。

入手方法はともかく、これを持ってゼウス神殿へ 行き、魔法を覚える時のようにそろそろと泉に入っ てみよう。オリハルコンくずが変化し、ゼウスの涙 となるのだ。

輝きが変化した。これでオリハサ泉に入ってみると、オリハル 山に入ることができる オリハ ハルコンの



⑥岩を爆破する

ゼウスの選は、非常に強い力を秘めた結晶体だ。 もともとオリハルコンに秘められた力が、ゼウスの 泉によって爆発力に置き換えられたものといえる。

4人は、ゼウスの涙を持ってまたもや海底アトラ ンティスへ向かう。入り口につくと、ヘラクレスが ゼウスの涙を使い、入り口をふさいでいた岩を吹き 飛ばした。



オリハルコン鉱山

宝箱数 5個 乗り移りキャラ数 1人 出現する機物 (落とすアイテム) ゴーラム (錆びた麹)/ロードアーマー キメラガロス (錆びた盾)/ネオニュクス ブリスアウラネノデスシルバー(値びた朝)

とうとうやってきた懐かしのオリソルコン鉱山

●すっかりさびれている

前にここを通った時から、9000年もの時間が流れ ているのだ。もちろん、内部は原形をとどめていな い。海中に沈んだ時点で地形も大きく変わっている。 昔は動いていたエレベーターは影も形もなくなって いるし、壁面をおおいつくすようにツタが伸びてい る。 壁は竜外と平坦なので、 上下移動はこのツタを 利用するしかなさそうだ。かつての先生の研究室を 目指せば、そこからオリハルコンの箱に出られるは ずだ。地形が変化したため複雑でどこがどこにつな がっているのかわからないが進んでみるしかない。



ルコンでできたパ



●最奥部までは長いぞ

9000年前はそんな風に全然思わなかったのだが、 歩いて移動してみると、この鉱山はとても広い。出 現する敵もかなり強い魔物ばかりなので、MPが少な くなったら無理はせずに戻るようにしよう。そう、 虫ではやはり戦いが待ち受けている。果たして、何 が待ち受けているのか……。それは、自分の目で確 かめて欲しい。そして、自分の体は取り戻すことが できるのだろうか……!?

ラクレスの栄光とパンドラの箱

物語の根幹に深く関っている「パンドラの箱」 最後に、この「パンドラの箱」について考察してみたい エンディングを迎える前に考えておきたいことなのだ……

●パンドラの箱とはそもそもなんなのか?

パンドラとは、ゼウスが作った人類の最初の女 性の名である。パンドラは神々より渡された小さ な小箱を持っており、それには人類に災いするす べての悪いことが入っている。パンドラは持ち前 の好奇心からその小箱を開けてしまい、それ以来 人類は永遠に苦しまなければならなくなったとい われている。パンドラは驚いてすぐに閉めたのだ が、時すでに遅く、災いの種はまかれてしまった というわけだ。箱の中に唯一残っていたのは、た だひとつの善「希望」だともいわれている。



●アールモア先生が開けたときには何が起こったか



このゲームでは、パンドラの箱を聞けた のはアールモア先生ということになる。思 い起こしてみれば、彼がオリハルコンを求 めていたのも、好奇心が強かったからでは なかっただろうか。強すぎる好奇心は身を 滅ぼすこともあるという。パンドラやアー ルモア先生の場合もそういえるのかもしれ ない。そして、それが神=ゼウスの怒りを 買うことになった。アールモア先生が不死 を研究していた時点で、すでに神は怒って いたのかもしれない……

●箱の底に最後に残ったものとは…

神話では、箱の中に「希望」が残ったといわれ ている。「希望」は、世界にちらばった災いを和ら げるために、自らを外に出して欲しいと箱の中で 叫んだという。

ゲームは、オリハルコンの箱に入っているはず の自分の体を探すことが目的になっている。もち ろん、体を見つければ、それを取り戻すことがで きる。そうすれば、その体は箱から解き放たれる ということになる。……「希望」は「災い」を和 らげることができるのだろうか……!?



彼らのことだったのだろう



DATA I 魔物データ

表中の、「後列」の側は戦闘中後列から攻撃してくるもの、「2回」は2回攻撃してくるもの、「輸」」は攻撃をかわす車の高いもの、「回復」は爆光やアイテムなご回復手段を持っているものにつが入っている。しかし、物に活用して欲しいのは、8つの属性の相性表だ。

「かー素効果が強くメヤン・満日」とい



かれる場合もある。表以外 いれる場合もある。表以外 は関した時にアイテムが縄

魔物の名前	НР	MP	1/189	防御	***	Armini	1754	ETD	ASE	待	2	80	同	ER 1 10 Promise 1 1 11	
ギリシア兵	30	O	24	17	25	25	0	0	並 4月	-		U	-	風土冷聖雷炎水光	落とす物
兵隊長	112	0	30	48	120	22	0	0	0			-		00000000000000000000000000000000000000	荣早、 粒头
オルトス	15	0	16	10	20	14	0	0	0	-	-	H	-	04000000	
ネメア	25	0	17	16	18	18	0	0	0	-			-	04000000	
鉱山アリ	8	3	6	5	19	9	0	0	0	-	H		-	00000000	
ステュクス	8	3	12	4	26	18	0	0	0					000000000	
フォノンラット	10	8	10	6	30	15	0	0	0	-	-		-	00000000	
ダクトフッド	22	4	20	12	22	12	0	0	0					0000000	
アルマジロ	32	6	16	30	38	18	12	8	20	H	-		-	04400000	SHE-NE.
クモラ	18	6	14	19	48	18	12	12	14		H			00400000	
ティーノス	8	5	13	8	65	15	14	8	18	-	-			00000000	
ハイラット	16	9	21	10	57	27	14	12	30					00000000	
ぶんぶんパチ	10	7	16	22	71	21	15	10	-	0	0		-	00000000	
せいらん	15	5	0	42	1	0	34	0	30				-	×××××××	
デスクモラ	30	16	30	23	88	18	18	11	58					0000000	
ヤマアラシ	22	5	25	20	45	15	24	9	38					00400000	
人喰い草	28	5	15	24	25	45	16	8	46					ΔΟΔΟΟΟΟΟ	薬草
モルフォ	80	5	57	12	20	85	25	11	20				-	0×0@@00	
オキュペイア	25	7	28	15	81	21	18	13	30				-	0000000	
ミーヤ	40	8	38	23	58	24	23	5	16		*	少		0000000	
飛び猫	32	6	21	18	90	38	18	15	22				7	00400000	
步行樹	42	10	56	35	55	75	32	11	14					00000000	. 77
歩行樹の木	54	10	0	55	10	60	32	10	20		7		T	×Δ000@Δ0	
ニュクス	73	7	42	1	75	41	23	13	22	0		Ì		0000×000	
スプラット	90	12	76	21	32	66	30	21	32			1		00000000	錆びの塊他
ベブウッド	64	6	64	32	64	70	40	17	18					04000@40	
ネオクモラ	32	9	35	28	67	27	20	17	20			1	1	0000000	薬草
マッドドッグ	65	13	85	36	69	39	44	22	30			少		000040000	-80
ディノライオン	60	12	95	64	66	36	54	25	42	1	1	1		00004000	

魔物の名前	HP	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	後列	2	般し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
スカルドッグ	199	14	154	23	42	42	63	10	38					00000×00	
マンドラ男	160	18	40	57	10	34	38	18	84		100	200		××000Δ00	100000
マンドラゴラ	30	15	49	40	1	30	34	25	5					××000Δ00	
血吸い鳥	20	12	40	29	150	36	20	17	14					00000000	
デルポイ	115	9	60	158	1	47	53	0	74					ΔΔΔΔΔΔΟ×Δ	
バスターラット	38	10	36	25	104	90	26	19	30			少		00000000	
ネオミーヤ	50	10	97	65	180	30	40	12	56			少		00000000	
ミノサウラー	106	10	102	50	60	30	53	21	60					00000000	
オーク	126	15	122	89	105	125	73	43	112			大		0000∆0000	錆びた盾
ダグウッド	150	8	126	85	172	64	70	35	90					××0000000	薬草
パラニュクス	135	16	108	2	188	60	53	35	38	0				000××000	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
スミテウス	59	10	60	46	190	20	86	23	42					00000000	
クリアラット	48	10	40	36	150	120	31	18	24			少		00000000	
ソウルオルカ	440	38	310	134	114	114	378	41	570					ΔΔ00@××0	
魔法草	125	20	78	42	174	80	65	35	72					××ΔΔΔΦ©Δ	目覚めの花
デーロス	255	30	132	178	1	43	73	0	100					ΔΔΔΔΔ©×Δ	石(風土炎水)
タランチュラ	147	24	118	40	172	207	53	37	54			少		00000000	170
クモラヒッター	100	22	62	62	486	106	56	45	56					00000000	13/13/1
毒ガエル	90	18	98	32	484	174	48	37	68					00000@A0	海消し草他
スプラットプロス	116	14	112	44	62	152	60	32	60					00000000	錆びの塊他
ミストモルフォ	122	16	105	32	338	138	77	0	64				-	O∆OOO@ש	目覚めの花
ワースライム	150	16	130	55	198	138	118	0	120					0××00000	石(冷水)
ネオアルマジロ	100	20	112	104	90	40	85	46	55					00000000	
センチピート	190	10	145	76	284	95	177	44	190			少		ΟΔΟΘΔΔΘΔ	毒消し草他
レイナシア	175	75	76	50	875	175	135	49	201	0				ΔΔΧΔΟΔΧΔ	雨乞いの枝他
黒の神官	140	1000	85	50	296	70	95	52	102					ΔΔΔΑΧΔΔΔ	錆びた盾
ドロップ	100	6	116	67	230	38	64	39	34	Г				00000000	石(土炎)
呪われし者	400	30	140	5	999	120	0	0	0			大		00000000	折りの竪琴
オークプロス	240	30	190	140	260	140	303	56	300			大		00000000	石(土炎水風)
ヘルクラブ	160	32	134	124	96	36	95	56	132					0000000×0	
ウォキナー	445	29	179	70	87	127	265	11	215					00000000	石(冷水)
ディロクオルカ	470	28	312	166	84	84	370	21	220					ΔΔΔΔ©××O	The second
クラーケン	600	20	280	80	120	70	380	21	1300		-		-h-	000000×0	クラーケン爪
間の神官	196	1500	110	53	225	110	105	59	135	-	1	-		×ΔΔΔ×Δ×Δ	石(雷光)

魔物の名前	HP	MP	攻擊	防御	秦早	知性	経験	FTP	金額	種類	2	殿し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
ピロテース	185	1200	90	43	235	105	95	58	130)				×ΔΔΔ×Δ×Δ	回復薬
アエロス	140	28	122	22	520	114	140	55	170)	C	大		©×©OOש∆	P
影の神官	290	100	124	74	284	124	320	79	220)	T			×××××××	石(土炎)
ミルテース	255	100	116	62	284	118	274	75	290)				×××××××	回復薬
子供神官	168	100	98	50	484	100	210	62	200	,	Т			×××ש©××	金白ネクタル
シーラ	340	100	160	52	252	82	163	66	173			少		ΔשΟΟ×@Δ	
ラミア	340	32	152	84	210	36	200	46	188		T	1		Δ×000×00	
コレクター	160	32	124	105	999	96	0	0	2666			大		ΔΔΔΟΔΔΔ	金の斧他
ネオドロップ	135	8	120	73	305	70	94	56	117	T	Г	Г		00000000	石(土冷雪光
ダーククリスタル	45	21	146	249	999	190	400	99	500					×××ש××△	石(土雷)
カオスウォキナー	180	41	186	129	123	123	395	41	315	0	T			00000000	石(土炎)
ブルークリスタル	70	22	108	359	999	60	800	99	1000					×××××	石(冷水)
クラーケニア	654	40	292	50	120	120	380	41	1540		0			00000000	クラーケンバ
クエスシーラ	220	200	229	134	134	178	450	69	240			少		ΔΔΔ©ΟΟΔ×	
りょくらん	215	43	0	123	123	0	108	0	245					×××××××	錆びた剣
リーモス	244	8	144	10	10	116	224	52	199	-				0Δ©00ש0	目覚めの花
コカトリス	270	8	154	35	35	114	310	54	260					00000000	
ボーノス	151	32	155	80	80	16	281	66	300		0			××0000000	-
甲虫	60	80	50	540	540	400	1111	0	2222				1	××××××	石(土風炎聖)
じゃえん	125	40	152	76	76	20	189	55	360		0	大		00000000	回復薬
スカルバード	210	40	176	50	50	120	170	35	278		-			000000×00	
骸骨使い	163	52	160	90	90	276	239	56	222	0				×××××ש	種 4種
デスオーメン	140	30	130	49	49	90	40	33	40				7	00000000	石(土雷)
邪骨兵	257	32	142	66	66	96	226	48	233					00000×00	2.50
デスマッド	260	30	154	67	67	90	310	48	450					00000000	
デスドロップ	190	10	138	46	46	120	176	50	207			少		00000000	石(雷光)
助く石像	405	50	166	175	175	150	0	69	0					Δ×ΔΔΔΔΘΔ	石(土風炎聖)
テンタクラー	185	47	134	64	64	115	235	36	175	0			-	00000ש0	毒消し草他
ハーマミノス	523	48	103	85	85	44	0	52	0			Т	-	0×000000	錆びた鎧
ドルーガ	260	50	134	100	100	20	184	44	281				-	00000000	
v-=-	240	44	183	31	31	132	207	48	660		0	X	+	00000000	回復薬
クルード	255	36	167	74	74	108	419	57	340				-	00000000	目覚めの花
ハンギングバード	201	44	125	50	50	102	208	48	266			大	-	0×000×0Δ	
ジバルーン	400	40	173	20	20	120	330	65	600		0		+	00000000	

魔物の名前	HP	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	後列	2	紀し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
モルフォブロス	320	42	179	26	26	126	324	69	630					O∆OOO®×O	目覚めの花
ボレアース	300	60	141	130	130	140	380	74	400	0				×00000×000	
ノトス	320	72	141	130	130	150	340	74	580	0				×00000×0	
エレポスバルーン	480	42	180	32	32	166	420	76	630		0			00000000	錆びの塊他
おうらん	210	42	0	181	181	126	390	0	730					0×000000	石(土炎)
古代島	160	8	120	39	39	196	126	38	157					©000שΔ0	The late
ブラッドクレーン	240	48	126	20	20	144	222	56	263			大		0×000×0Δ	
ソフィー	295	39	145	103	103	137	245	69	285					ΔΔΟΟΟΔ©Ο	
ミノスバード	210	42	194	101	101	126	418	67	630					0Δ×00000	
フーバ	350	70	198	145	145	170	530	86	1050	0				×0000×00	真紅の斧他
フーガ	360	84	198	145	145	180	500	86	1260	0				×00000×0	風のマント他
機甲兵	422	50	270	210	210	150	553	70	1450		0			ΔΔΟΟΘΔΔΘ	錆びた盾
毒飛び猫	222	1	205	50	50	4	220	59	720				-	00000000	毒消し草他
ラウム	325	8	254	94	147	147	445	68	735					ΔΔΔ©ΟΔ×Ο	
トレロスパイド	202	8	168	63	526	126	305	67	330			少		00000000	
レッドクリスタル	115	22	113	365	999	79	1200	99	1500					$\times \times \times \times \times \times \otimes \Delta$	石(土炎)
ヘル機甲兵	310	62	276	228	246	186	562	60	930		0			00000000	錆びた剣
悩める戦士	430	52	296	230	226	116	575	61	1680					Δ©×ΟΘΔΔΔ	石(土炎水風)
アッツエルモ	925	104	178	5	192	292	429	1	915	0		少		×00000×00	
バーンイーグル	455	15	170	41	174	134	410	35	870			大		00000×00	
悩める巨人	325	55	318	239	265	165	585	62	825		0			000000000	ハデスの剣
アクアイーグル	213	36	168	30	138	68	126	41	190			大		000000×0	7
コウルエルモ	925	108	178	5	192	292	429	1	915	0		少		00×0000×	
シビルエルモ	925	101	178	5	192	292	429	- 1	915	0		少		000××000	
悩める男	512	60	336	190	180	180	601	76	900					00000000	ハデスの剣
キメラ	350	70	191	70	200	110	455	13	850					×00000××0	
グリフォン	340	88	368	224	264	164	564	14	1320			少		00000000	グリフォン爪
呪いの使い	1320	102	112	7	999	200	0	0	0			大		00000000	The state of the s
デスラット	84	2000	175	28	792	200	94	0	360		-	大	-	00000000	石 (土炎水風)
ネオキメラ	360	90	75	160	250	120	479	68	1050				7	×0000××0	錆びた盾
スタークリスタル	155	63	157	457	999	109	1600	99	1500					×0×××××Δ	石(雷光)
サイクロブス	420	90	202	180	270	270	438	71	1350		0			00000000	錆びた兜、塊
メタルアーマー	420	84	339	172	52	2	624	74	1260		0			Δ000@000	
ガブル	450	70	340	106	50	210	330	56	1090					04000000	

魔物の名前	НР	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	發列	2	紀	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
マッドビースト	378	60	170	53	180	380	405	3	900					××OOOO×O	
マッドスライム	240	62	181	40	180	186	93	3	80					××00000×0	
タガーン	450	92	222	176	276	276	438	41	1380		0			00000000	
ダークフッガー	233	72	156	48	216	116	423	49	480					©000∆©00	
ジャブルバルーン	510	82	192	57	246	266	462	50	1030		0			00000000	
せきらん	420	84	0	264	1	0	660	0	1260					×××××××	石(土炎)
めいちょう	260	32	172	96	276	276	340	49	1380					@A00@@00	
ムーガット	415	83	204	150	249	149	525	60	1245					0000000	
ミノスレッガー	399	88	236	84	264	164	490	47	1320					0000000	
ファイクモラ	10	50	112	10	150	10	- 1	99	16					00000000	石(土風炎聖)
ウォールクラブ	275	55	38	620	55	10	1255	2	825		Г			ΔΔΔ000×Δ	石(土炎水風)
ネオヘルクラブ	330	86	165	262	128	118	347	58	390					×ΔΔΔΔ©×Δ	0 10
アウラネ	425	86	266	59	212	255	515	65	1275					×ש0000ΔΔ	種 4種
プリズシア	175	75	75	50	875	175	135	49	201	0	Г			ΔΔ×ΔΔΟΔΟ	雨乞いの枝他
サスカット	535	87	364	189	261	261	615	64	1305					0000000	
オクタメニア	200	88	188	90	64	70	137	28	249		Г			©O∆OO©×O	- J. 20-14 . •
タロス	500	100	340	201	120	300	583	0	1500	Г				××שOD©×	石(雷光)
ハルピュイア	478	40	260	95	210	210	520	40	1050					00000000	Tala B
アクアシーラ	473	46	312	136	388	198	460	26	1440			少		0000000×0	
ミスニュクス	435	93	153	1	279	90	255	20	318					©0000×0000	
ギガンティア	650	90	388	220	80	270	430	36	1350					00000000	石(土水光聖)
ベール	317	80	176	132	240	40	389	8	896					000000A0	100
ミノサウルス	680	84	277	191	166	166	500	39	1260					0×000000	
ミストアウラネ	390	98	326	64	294	294	570	30	1470					×ש000@ΔΔ	種 4種
テンタメニア	490	98	192	64	294	294	390	8	1470					0000©0×0	種 4種
骨使い	390	78	111	27	999	264	245	61	370	0				00000×00	租4種
骨戦士	240	88	133	78	564	134	130	55	320			少		00000×00	
ダークプロス	498	120	278	180	200	100	480	55	1500					00000000	錆びた兜,塊
ライザシーラ	450	110	328	174	380	200	579	33	1650			少		0000×000	
デスストーン	500	120	386	260	160	360	594	0	1800					0×000040	石(土風炎聖)
ネオコレクター	240	80	156	152	999	164	0	0	3666		0	大		ΔΔΔΔΔΔΔ	ハデスの鎧他
カリーン	660	2	283	182	276	76	622	47	1380		0			00000000	
ナーガ	390	94	131	79	282	82	409	45	410					00000000	
刃くらげ	430	106	256	1	318	118	310	7	590					ΔΔΔΟ©×ש	

魔物の名前	HP	MP	攻擊	防御	秦早	知性	経験	FTP	金額	銹	2	紀し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
アンファリンクス	580	116	388	110	148	148	360	8	740					ΔΔΔΟ©××O	
アジールくらげ	510	106	256	1	312	118	310	7	590					∆∆∆©©×ש	-
サコファリンクス	600	104	338	122	142	142	370	8	710					ΔΔΔΟ©××Ο	
ゴーラス	600	160	400	300	20	4	642	62	2400	ì		7		O×∆©000©	石(土冷雷光)
ハイコレクター	380	76	310	180	900	228	0	0	4666		0	大		ΔΔΔΔΔΔΔ	ハデスの剣他
カリーン・オブル	620	4	284	225	312	112	648	45	1560		0		0	00000000	
ロードアーマー	500	160	388	201	70	80	727	50	2400		0		0	Δ0000ΔΔ0	
こくらん	350	90	0	245	- 1	0	1000	0	1350					×××××××	錆びた兜、塊
デスプロンズ	589	140	400	210	170	120	653	0	2100					ΔΔΔ000×0	
アザック虫	90	180	132	540	999	640	780	0	2900			大		×××××××	石(土水光聖)
プリスアウラネ	510	162	396	84	486	346	710	48	2430					××00000×Δ	and the state of t
デル・ゾルジア	175	75	75	50	875	175	135	49	201	0				ΟΔΟΔΔΧΟΧ	雨乞いの枝他
ブラックミノス	550	130	400	225	390	260	733	43	1950					00000000	
グリフォニア	520	124	322	134	372	272	672	38	1860			大		000000000	グリフォン爪
レムニュクス	415	7	256	16	289	199	455	9	2445	0				©ОО×שОД	
天空の使い	450	160	394	10	280	180	692	8	2400	0				00000000	, 20- 1-
スターダスト	160	50	388	10	600	200	682	33	1500	0				×0×××××0	
クラウドバイター	440	168	404	16	204	200	692	10	2520	0				ΔΟΔΟΔΟΔΟ	
クリスタルレイン	185	50	396	10	700	220	682	44	2550	0				×O×××O××	
ネオニュクス	340	168	300	36	504	204	720	9	2520	0		ì		000××000	
オーガン	770	174	368	248	122	122	570	47	2610				-	Δ0000000	
キメラガロス	800	50	328	120	553	153	746	28	2950					00000000	錆びた盾
バーンシーラ	623	40	282	120	540	240	537	50	2700	0		少		ΟΔΟΔΟΧΦΔ	7
ゴーラム	740	188	404	276	64	4	777	64	2820		0		7	0××00000	錆びた鎧
デスシルバー	800	200	388	200	600	164	700	56	2500					00000000	CAMPA AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN
カローン	3001	1540	249	104	428	256	3504	99	3204	0			П	ΔΔΔΟΟΔΔΔ	
復讐	3471	3942	460	230	223	354	0	0	0	0	0			00000000	
無気力	677	0	127	56	6	76	230	99	630					0000000A	
見栄 変身前	1124	75	141	80	549	85	0	0	0	0		少		Δ000×000×	
不信 変身前	458	0	0	97	15	176	0	99	0					00000000	
恐怖	2371	4090	200	115	280	105	1504	99	2348	0				××0000×0	
憎しみ	2771	1084	360	288	364	328	2250	99	2780	0				×שΔOΔ×O	77.7
苦しみ	4231	54	271	190	363	315	3571	99	3288	0				00A00×@A	
過信	4589	1	350	187	265	240	100	99	100		0			00000000	石(土風炎聖)

DATAII 魔法データ



ヘラクレスの栄光IVの場合、ごく一部のザコ キャラとポス以外は、ほとんど魔法を使用しな いでも勝てる。特殊コマンドが魔法の代わりに なるし、武器防具にも魔法が封じ込められてい る。MPはなるべく使わずに戦おう。



魔法名称	展	効 果	対象範囲	MP	覚える神殿		9	3	丰	75	든	LV	道具として使うと効果のある装備
クエス	-	光の束を落とす	敵1体		アレス	-	0		Ó		,	8	
クエイス	光	光の束を落とす	敵1体	8	アレス	İ	0		0	0		17	At Landing
クエイサラー	光	光の束を落とす	敵1体	13	アレス	T	0		0	0		22	
アクア	水	水流によりダメージ	敵1列	6	ポセイドン		0		0	0		8	
アクアル	水	水流によりダメージ	敵1列	15	ポセイドン		0		0	0		13	
アクアルム	水	水流によりダメージ	敵1列	26	ポセイドン		0		0	0		22	サンゴの斧、三つまたの矛
バーン	炎	炎で焼き尽くす	敵全体	10	ビーナス	T	0		0	0		5	
バンガー	炎	炎で焼き尽くす	敵全体	19	ビーナス		0		0	0		10	炎の槍、炎の弓
バンガルム	炎	炎で焼き尽くす	敵全体	32	ビーナス		0		0	0		21	
ライザー	T	雷を落とす	敵1体	5	ゼウス洞窟	0				0		8	2 1 2
ライザル	Æ	雷を落とす	敞1列	27	ゼウス洞窟	0			П	0		20	ゼウスの剣
ライザルム	雷	雷を落とす	敵全体	200	ゼウス	0				0		4	
ヘリオン	聖	聖なる光でダメージ	敵1体	14	ヘーラー	0			0	0	0	19	
ハイドロア	冷	冷気を浴びせる	敵1体	12	バッカス			0		0		26	
ランドン	±	土の力でダメージ	敵全体	16	アルテミス	Г		Ī	0	0		23	ハデスの剣
ジェイク	風	風で敵を吹き飛ばす	敵全体	21	アテナ			0		0		19	風の剣、風の盾
ブレイナー	-	剣を振らせダメージ	敵全体	28	へバイトス	0				0		17	
メガロ		周囲を爆発させる	自分以外	18	ポセイドン	0				0	ĺ	18	ハデスの盾

魔法名称	属性	効 果	全の第四	MD	覚える神殿		使2	しる	+	4.5	>	11/	道具として使うと効果のある装備
	-					主			7	IJ	2		道具としてはプログスのかりの表面
レムー	光	眠らせる	敵全体	3	ビーナス		0	1			0	4	
トレロ	水	混乱させる	敵全体	7	ビーナス		0				0	9	笑う盾
モルシーバ	±	魔法を封じる	敵1体	8	アポロン		0				0	9	魔針剣
ビ・インセク		虫に変える	敵全体	12	アルテミス	0						15	
カララ	-	ミス率を上げる	敵全体	6	バッカス			0			0	10	
トルメル	聖	動きを止める	自分以外	9	アテナ	0						19	
デ・ガルダー	冷	防御力を半分にする	敵1列	13	アルテミス			0			0	7	鉛の杖
エムトール	風	MPを吸い取る	敵1体	0	アポロン			0			0	6	理力の盾
エムオール	風	MPを吸い取る	敵全体	0	アポロン						0	11	理力の剣
エムキール	風	MPを全て放出させる	敵全体	16	アポロン	0						21	
ゴーヘル	炎	HPとMPを入れ替え	敵全体	18	アレス	0						19	
ダクー	凰	毒に侵す	敵全体	20	アレス			0			0	2	ファラオの槍、鎧、盾
デスキス	風	一撃で倒す	敵1体	22	ヘーラー			0			0	21	メデューサの弓、ケルベロスの爪
ビ・ドラクマ	-	お金に変える	敵全体	18	アルテミス	0						14	豪華な杖

● RE 2013区	 ポス相手にはまずこれでパワーアップしよう

魔法名称	展性	効 果	対象範囲	MP	覚える神殿	王	史プ	るエ	キデ	7	,	LV	道具として使うと効果のある装備
スパラー	-	攻撃力を2倍にする	味方1人	34	アテナ			0			0	27	
ガルダー	Е	防御力を2倍にする	味方1人	37	アテナ			0			0	28	
スピム	-	素早さを2倍にする	味方全体	6	アテナ			0			0	6	ゼウスの鎧、ヘルメスの帽子、風のマント
イント	-	知性を 2倍にする	味方1人	22	アポロン		0	0	Γ		0	16	アテナの鎧、兜、マント、ゼウスの兜
ハイドープ	-	ステータスを 2 倍に	味方1人	28	ゼウス	0						28	
バリシード	-	魔法パリアを張る	味方1人	20	ヘバイトス	0						15	熱風の鎧、鏡の盾
ロックバイ	-	全ダメージを防ぐ	味方1人	5	ヘバイトス	0			Г			18	
デフォール	Е	魔法効果の増減を戻す	空間	3	アテナ	0				0		16	M 無完
リ・オーラ	-	攻撃魔法を防ぐ	味方1人	14	ポセイドン		0	0			0	35	
ワンモア	-	2回攻撃ができる	味方1人	6	ヘーラー			0			0	27	アルテミスの弓

●回復/治癒系 クノ・オールはかなり重宝なので、こくたんの枚は長い間使える。HP回復は額難せずに行おう

魔法名称	属性	効 果	対象範囲	MP	覚える神殿	主	ち	るエ	キャ	・ラ	9	L۷	道具として使うと効果のある装備
イルメク	-	気絶を治す(HP半分)	味方1人	18	バッカス	0						16	
イルモア	-	気絶を治す(HP最大)	味方1人	28	バッカス			0			0	23	2,
パウ	-	HPを少し回復	味方1人	2	デメーテル	C	0	Г	0			2	銀装備品、天使の弓、安らぎの杖
パウテス		HPを満タンにする	味方1人	8	デメーテル	C	0		0			12	
パウテスマ	-	HPを満タンにする	味方全体	30	・デメーテル	C			Ö			25	
クノ・オール	-	健康状態にする	味方1人	2	ビーナス	C		0				3	こくたんの杖

●特殊系 使いどころのむずかしいものが多い。ボス相手の時にオプシスで攻撃力を増やすのは手

魔法名称	属性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	主	史プ	るエ	キャ	・ラリ	ラ	LV	道具として使うと効果のある装備
タクストン	-	ステータスを分ける	味方1人	0	ヘパイトス			0				20	
ビ・バベット	-	人形に変化させる	アイテム	1	アルテミス	0						22	
オプシス	-	自分の分身を呼び出す	自分	25	ヘーラー	0						28	
エムヤール	-	MPを分配する	味方1人	0	アポロン		0	0			0	12	

●空間系 戦闘中に状況を変化させる魔法。敵にも味方にも影響を与えるのであまり使い道はない

魔法名称	護性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	主	対プ	るエ	キーデ	IJ	9	LV	道具として使うと効果のある装備
レイナー	-	天気を雨にする	戦闘空間	5	デメーテル		0		0	0		7	
プリズン	Е	天気を雪にする	戦闘空間	5	デメーテル				0	0		7	
ヒデール	-	天気を晴にする	戦闘空間	5	デメーテル		0		0	0		7	
モルフィー	-	魔法を使えなくする	戦闘空間	12	バッカス		0			0		14	ハデスの鎧
イルフィー	-	魔法の効果を上げる	戦闘空間	12	バッカス	Г	0	Г		0		14	ゼウスの盾

●移動系 地上、迷宮など移動中に使用する魔法。MPに余裕があれば使うという程度で大丈夫

魔法名称	属性	効 果	対象範囲	MP	覚える神殿	主	史プラ	るエ	キデ	1)	, 5	LV	道具として使うと効果のある装備
ノアルーン	-	町や村に移動する	空間	4	ヘルメス	0		0	0			2	
ダケーブ	F	洞窟から脱出	空間	5	ヘルメス	0			0			7	
ラクシオン	-	魔物を遠ざける	空間	12	ヘルメス		0	0			0	9	輝きの杖
クロシオン	-	魔物をおびき寄せる	空間	-1	ヘルメス		0	0			0	14	臨敗の剣
バリシオン	-	周囲にバリアを張る	空間	16	ヘルメス			0			0	20	ヘルメスの杖

DATAIII お店一覧表

イマンドラ 武器屋 ----本気

アルゴーの子孫の町ネアポリス

宿 屋→夜明けの足音………泊まる(100D)/休憩(50D)

各地の店名を見て回ろう

適外と見落としがらなのだが、ヘラクレスの世 界にあるお店には、それぞれ側性的な名前がつけ られている。時には居主のものらしい宅前がその まえっていたり、扱っている商売を暗示するような舎前になっていることも多い。そんな中にも、 来自けの感じたものネーミングが多く、エジプ トにあればそこの土地の会話(方言)っぱい名前 になっていたり、ともすれば見当違いな名前がつ いていたり、ともずれば見当違いな名前がつ いていたり、にけっこう楽しめるのだ。



↑すべての店の中でもっとも長い名前を持つのは、スパルタの宿屋 「泣いて笑って食べて寝て」どこか詩情の響きすらある

・麻ひも(85D)/木こりの斧(80D)/青銅の剣(60D)/長槍(60D)/小さな弓(60D)/旅

	0)K(00D)/-1-K0)k (20D)
防具屋→ガーディアン	鎖かたびら(120D)/革の鎧(80D)/革の帽子(60D)/木の盾(60D)/マント(60D)/
	有の服 (40D)
道具屋→アルゴの店	·····································
	····································
H 44 H 100	The Court of the C
テルマの村	
	■ …切り裂きの槍(100D) / 鉤ヅメ(100D) / 木の弓(100D) / 麻ひも(85D) / 木こりの斧
かんな コーロインのかん	(80D)
	(80D) 薬草(10D)/回復薬(25D)/毒消し草(12D)/目覚めの花(40D)/葡萄酒(120D)/(イ
道具屋→ラムーの店	
	ベントクリア後) 旅の翼(50D)
宿 屋→重いまぶた	
サンタレン	
	·······革の鞭(300D)/くろがねの剣(300D)/戦いの斧(350D)/いしゆみ(250D)/こくたん
正為國一世外—	
防具屋→サンタレン	網の胸あて(450D)/青網の盾(250D)/革のマント(250D)/鎖かたびら(120D)/革の
	兜(110D)/こくたんの盾(100D)
宿 屋→きらめく波	····································
トランティア	
	銀の剣(600D)/くろがねの槍(800D)/鉄の爪(800D)/くろがねの弓(800D)
防具屋→ファイト!!	·····・鉄の鎧(800D)/銅の胸あて(450D)/うろこの鎧(280D)/革のマント(250D)
道具屋→パラキィのお店 …	······
	付け薬(615D)
宿 屋→風の口笛	
エジプトの港町ビゼルト	
	泊まる(20D)/休憩(10D)
通具屋一おいらはメビラ …	
宿 屋→ふかふかまくら …	····································
エジプトの首都テーベ	
	銀の斧(1100D)/銀の捨(1100D)/銀の爪(1100D)/銀の剣(600D)
	銀の館(1100D)/銀の盾(1100D)/ 1100D)/ 110DD
選兵を一ノーカのお店	
	泊まる(50D)/休憩(25D)
園芸店→砂漠の憩い	丸い種(100D)/四角い種(200D)/トゲトゲの種(300D)/ネバネバの種(400D)/薬草
	(10D)/海消草(12D)

の柱(60D)/子供の斧(50D)

```
ギリシアの海の玄関ポネス
               ·····泊まる(50D)/休憩(25D)
宿 風→母のぬくもり…
スパルタ
武器屋→スパルタいち………金の斧(1800D)/スパルタの惰(1800D)/鉛の杖(1800D)/安らぎの杖(700D)
防具屋→ヘッチャラ ………スパルタの鎧(1800D)/スパルタの盾(1800D)/スパルタの兜(4300D)
宿 屋→泣いて笑って食べて寝て……泊まる(50D)/休憩(25D)
鍛冶屋→粉び散る火花……
              ……の鍛冶屋共通メニュー
アテネ (初期)
武器屋→なりゆきまかせ ……女王の鞭(2300D)/英雄の剣(2000D)/戦士の斧(2000D)/銀の弓(2000D)
防具屋→ヒーロー!! ······英雄の鎧(2000D)/英雄の盾(2000D)/英雄のマント(2000D)
道具屋→ゴローのお店…
                 ·回復薬(25D)/白いネクタル(355D)/雨乞いの枝(66D)/日照りの鏡(66D)/気付け
                 薬(615D)/スカラベ(65D)/知識のカンテラ(200D)
               宿 屋→朝の香り朝食…
ベルシアの港町カザール
武器屋→じょう ねつ……
               ----ペルシアの剣(3000D)/炸熱の槍(3000D)/女王の鞭(2300D)
                ---アテナのマント(6500D)/英雄のマント(2000D)/絹のマント(1100D)/茶のマント
防具屋→ガン ジョー・・
                 (250D)/マント(60D)
宿 周→ベルシア 熱く♥・
                 ·泊まる(50D)/休憩(25D)
ベルシア
武器屋→元気? ………水の剣(4000D)/ベルシアの剣(3000D)/炸熱の槍(3000D)
·・他の爪(3000D)/コカトリスの爪(2000D)/銀の爪(1100D)/鉄の爪(800D)/鉤爪
                 (100D)
                 ·熱風の鎖(3000D)/炸熱の盾(3000D)/ターパン(3000D)
防且屋→モー …
                ·白いネクタル(355D)/雨乞いの枝(66D)/日照りの鏡(66D)/ほばしらのたま(8000
道具屋→スーナの店……
                 D)/風神像(2400D)/夜のとばり(200D)
                 白いネクタル(355D)/赤いネクタル(55D)/青いネクタル(555D)/金のネクタル
道具屋→サングラの店……
                 (1255D)/旅の翼(50D)/命のろうそく(3600D)
宿 屋→広がる 空 ……………
                 泊まる(100D)/休憩(50D)
…ねい種(100D)/四角い種(200D)/トゲトゲの種(300D)/ネパネパの種(400D)/薬草
                 (10D)/海消草(12D)
                 ·丸い種(100D)/四角い種(200D)/トゲトゲの種(300D)/ネバネバの種(400D)/薬草
園茶店→赤い花びら ……
                 (10D)/海洲贯(12D)
宣馬: 研書の国
武器屋→ヒッサーの武器屋 …… 腐敗の剣(6000D)/冥府の剣(5000D)/首切りの斧(5000D)/冥府の槍(4000D)/古
                 代の弓(5000D)/死者の杖(5000D)/切り裂きの爪(5000D)
防真屋→ミステリアス…………
                 等所の報(5000D)/写析の所(5000D)
                 金のネクタル(1255D)/命のろうそく(3600D)/雷神像(21000D)/風神像(2400D)/
道具屋→シナンの店 …
                 算士の土産(4000D)/ほばしらのたま(8000D)/契桁の花(10D)
宿 屋→ゆりかご …………
                · 泊まる(50D)/休憩(25D)
アテネ (戦争後)
                ···おの節 (5200D) /你大な劇(6500D) /巨人の槍(5000D) /アルテミスの弓(6000D) /
武器屋→なりゆきまかせ …
                 豪華な杖(7000D)/獅子の爪(7500D)
                 アテナの鎖(7000D)/アテナの盾(8000D)/アテナの兜(8000D)/アテナのマント
防息屋→ドーローリ ......
                 (6500D)
道旦屋→ゴローのお店……
                 折りの影琴(5000D)/雨乞いの技(66D)/目照りの鏡(66D)/命のろうそく(3600D)/
                 ほばしらのたま (8000D)/スカラベ(65D)
                 泊まる(50D)/休憩(25D)
宿 風→朝の香り …
サンドリア
                 表の鞭(10500D)/風の剣(9000D)/真紅の斧(10000D)/狂気の槍(10000D)/偉大な
武器周→ヤータの武器屋・
                 号(11000D)
防具屋→ドラマティック・
                 豪華な鎧(10000D)/風の盾(11000D)/飾り兜(10000D)/風のマント(10000D)
鍛冶屋→棉打つ響き ………一般冶屋共通メニュー
              ......48111-49969F(1D)
宿 屋→
101
                 ·大蛇の鞭(14000D)/悲しみの剣(14000D)/クラーケンの爪(12000D)/真紅の斧
武器屋→無敵 ……………
                 (10000D)
防具屋→ハチャメチャ………安らぎの鎧(16000D)/豪華な鎧(10000D)/飾り兜(10000D)
                … 白いネクタル(355D)/赤いネクタル(55D)/青いネクタル(555D)/金のネクタル
道具屋→崩壊の店 .....
                 (1255D)/命のろうそく(3600D)/夜のとばり(200D)/知識のカンテラ(200D)
宿 屋→目覚めのトロイ ……泊まる(100D)/休憩(50D)
アトランティスの子孫たちの町アトラシア
武器層→エイエンの武器屋 ……魔封剣(20000D)/サンゴの斧(24000D)/炎の槍(21000D)/仕掛号(21000D)/ケル
                 ペロスの爪(26000D)
防具屋→ミライの防具屋 ……※潔黒の鎧(2000D)/間黒の盾(22000D)/サンゴの盾(21500D)/間黒兜(15000D)
道具屋→キセキの道具屋 ……金のネクタル(1255D)/祈りの竪琴(5000D)/雷神像(21000D)/冥上の土産(4000
```

宿は一般家庭(無料)

D)/ほぼしらのたま(8000D)/風神像(2400D)/スカラペ(65D)

DATAIV 武器防具データ 武器防具をコレクションしよう!

武器防具、それに貴重品を含めたアイテムは、最大で256個まで持つことができる。この数は、武器防具アイテムのすべての数よりも、ほんのちょっとだけ少ない数字だ。イベントアイテムはいつまでも持てないし、それ以外のすべてのアイテムを全部待ち歩くことすらできるのだ!

①お店で買う

アイテム集めは、まず購入から始まる。必要なものはすべて 買う。お金に余裕ができたら、 コレクションのために必要でな いものも買おう。お金を惜しん でたらコレクションはできない。



②宝箱から入手

お店では買うことのできない アイテムも多い。そういったも のは、まず宝箱に入っている。 エンディングまで行っても全部 集められなくて当然。まだどこ かにあったりするのだ。



③敵を倒して獲る 希少なアイテムは、敵が落と

希少なアイテムは、敵が落と してくれることもある。倒した 時に獲れる場合もあるが、敵を アイテムに変化させたり、特殊 能力の盗む等を利用して効率よ く集めよう。



表の見かた

データベースとしての効率を追求 するため、データベージには可能 な限りのデータを詰め込んである。 少々見難しが、必ず役に立つはす。

- ●装備 装備することによって上 昇する攻撃力もしくは防御力の数 値。画面上での表示で青くなれば より高くなったということになる
- ●素早/知性 装備することによって素早さ、知性の値も変化する 場合がある。その場合の変化量を プラスマイナス記号つきで表示。
- ●属性 相手の弱点などに関る B つの属性。ある程度以上濃度が高 くないと役に立たないので、それ は空棚のままになっている。
- ●攻撃・使用効果 び撃・防御助 に勝手に発揮される能力と、それ を適員として使用した時に発揮される能力がこの側に置かれている ●材料/石数 その品の要素であ ●な石の種類と、脱力層で作るとさ に必要な石の扱。駅沿層で作るとさ いものの石数は空間になっている なお、顔治屋で作る場合は、必要 な石と、買う力に必要なお金もか かる。赤る前に横列を向とは、一般を かる。赤る前に横列を向と

えるが可能な場合とその料金は最

後の欄にまとめて記入している。

[スパルタの鍛冶屋を活用しよう]

④作る

作ることのできる品は限られて いるが、必要な数の石とお金さえ あればすぐに目的のものを作って もらえる。神秘石などが必要だと 苦労するが、どうしても手に入ら ない風物はこの手を使ってでも欲 しいところ。



石を作る手段と考えよう。複数 余ったいらない適良は、売らない で溶かす。お金などいくらでも溜 まるが、一部の貴重な石はなかな か集まらないのだ。石だけは95個 を表ってきなって変心して溶 かしまくろう。

6鍛える

作る場合よりもさらに品は限定されるが、鍛えることによって品がのランクを上げることができる。すべてのアイテムは究略的には宝 箱から見つかるが、早く強い装備が欲しい場合は、この「鍛える」を利用したい。



⑦錆びたものをみがく

鍛冶屋自体はサンドリアにもあるが、この暦 き人はスパルタのみ。錆びた品物を見つけたら、 ここで磨いてもらおう。正体はランダム。非常 に質重なものも出ることが…



●剣 攻撃の要といえる装備。最高級の品物は、あらゆる武器の中で最強だ。ただし、入手方法は明らかにできない

名称	装	素	知	K	攻擊/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
遊びの剣	4					10		m	×	見習いの剣(1050)
短剣	6					30	敵ギリシア兵	±	1	
青銅の剣	8					60	店イマンドラ	冷	1	氷の剣(4000)
くろがねの剣	24		-			300	店サンタレン	±	×	
銀の剣	30				パウ	600	店トランティア	風	6	ペルシアの剣(3000)
見習いの剣	38					1050	→鍛冶屋鍛える	1	×	即除来の会引(5930)
戦士の剣	40					1100	店ビゼルト	22	8	巨人の剣(22000)
英雄の剣	60					2000	店アテネ①	聖	×	偉大な剣(6500)
ベルシアの剣	70					3000	店カザール	風	14	風の剣(9000)
氷の剣	80		-	冷	敵を止める	4000	店ペルシア①	冷	×	悲しみの剣(14000)
冥府の剣	98			光	一発で散を倒す	5000	店死者の国	光	15	アテナの剣(8200)
訓練の剣	98					5930	→鍛冶屋鍛える	雷	×	達人の剣(16500)
腐敗の剣	100			風	毒/クロシオン	6000	店死者の国	風	×	
偉大な剣	110					6500	店アテネ2	聖	3	理力の剣(11000)
アテナの剣	120			光		8200	→鍛冶屋作る	光	20	
風の剣	130			風	ジェイク	9000	店サンドリア	風	18	
理力の剣	140				2倍/エムオール	11000	→銀冶屋作る	聖	20	聖なる剣(24000)
悲しみの剣	150				- 1	14000	店トロイ	冷	×	魔封剣 (20000)
達人の剣	162					16500	→鍛冶屋鍛える	雷	×	極みの剣(30000)
炎の剣	170			炎	75.00	18000	宝アトラス山	炎	21	
魔針剣	180			聖	魔封/モルシーバ	20000	店アトラシア	冷	×	聖なる剣(24000)
青龍刀	190	+25			3回攻擊	100		聖	×	
巨人の剣	200	-10	-10			22000	宝天界の塔	雷	21	
聖なる剣	215			聖	185 32	24000	宝麂坑	聖	5	
ハデスの剣	230			冷	ランドン	26000	敵ハイコレクター	冷	×	
極みの剣	242					30000	→鍛冶屋鍛える	雷	×	
ゼウスの剣	255			22	ライザル	非売品	????????	雷	×	
名画7 ドナー金目	44		1			10	計デスシルバー	水	×	

●斧 破壊力はあるが、業早さが損なわれることの多い斧。同じ攻撃力なら槍の方が利用価値は高い。特技が斧の場合だけ

名称	装	素	知	R	攻擊/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
遊びの斧	8					35	宝北国の山	炎	×	見習いの斧(120)
子供の斧	10	- 5				50	店イマンドラ	±	2	
木こりの斧	12	-10				80	店イマンドラ	±	8	首切りの斧(5000)
見習いの斧	19	-10		The same		120	→鍛冶屋鍛える	炎	×	訓練の斧(1950)
戦いの斧	28	-15				350	店サンタレン	雷	4	戦士の斧(2000)
銀の斧	44	-15			パウ	1100	店テーペ	風	×	
金の斧	60	-15				1800	店スパルタ	光	10	
訓練の斧	68	-15	-			1950	→鍛冶屋鍛える	炎	X	達人の斧(14500)

名称	装	業	知	展	攻擊/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
戦士の斧	70	-20				2000	店アテネ①	æ	12	
首切りの斧	100	-25		±	一発で敵を倒す	5000	店死者の国	±	X	
蛮族の斧	120	-20	-10			7000	→鍛冶屋作る	±	40	
真紅の斧	140	-30				10000	店サンドリア	炎	18	- A. T. A.
遠人の斧	158	-20				14500	→鍛冶屋鍛える	炎	×	極みの斧(31000)
女神の斧	160	-30		聖		18000	宝天界の塔	聖	4	- 1
サンゴの斧	200	-30		水	アクアルム	24000	店アトラシア	水	22	
極みの斧	242	-30				31000	→鍛冶屋鍛える	炎	×	

● 槍 長い食は、後方に控える敵を攻撃するのにも有効。極みの槍も作ることができるため、利用価値は非常に高い!

名 称	装	素	知	展	攻擊/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
遊びの槍	4		-			30		風	×	見習いの槍()
長槍	8	100				60	店イマンドラ	±	3	2001 21 10121
切り裂きの槍	11					100	店テルマ	±	6	
くろがねの槍	27					800	店トランティア	±	11	
見習いの槍	34					1000	→鍛冶屋鍛える	風	×	訓練の槍()
銀の槍	36	-			バウ	1100	店テーベ	風	8	
ファラオの槍	40	+20			ダクー	1500	宝ピラミッド	光	9	冥府の槍(4000)
スパルタの槍	45	-				1800	店スパルタ	±	20	180
隊長の槍	49					1900	宝スパルタの地下	風	11	
訓練の槍	61					2850	→鍛冶屋鍛える	風	×	達人の槍(7000)
均熱の槍	63			炎		3000	店カザール	炎	14	炎の槍(21000)
冥府の槍	81				一発で敵を倒す	4000	店死者の国	光	15	
巨人の槍	99	-30				5000	店アテネ②	雷	17	狂気の槍(10000)
達人の槍	114				and Ambrida	7000	→鍛冶屋鍛える	風	×	極みの槍(28000)
狂気の槍	117					10000	店サンドリア	雷	×	
三つまたの矛	144			水	アクアルム	14000	宝ポセイドン倉庫	水	×	100
破滅の槍	150					28000	→鍛冶屋作る	光	25	
炎の槍	162			炎	バンガー	21000	店アトラシア	炎	22	E-
極みの槍	242	+25				28000	→鍛冶屋鍛える	風	×	

●弓 飛び道具なので、後列にいる敵にも直接攻撃することができる。面倒な魔法を使ってくる敵はこれで先に攻撃しよう

名称	装	紊	知	展	攻擊/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
小さな弓	7	+10		_		60	店イマンドラ	±	3	木の弓(100)
木の弓	10	+15	1			100	店テルマ	±	×	
いしゆみ	20	+ 5				250	店サンタレン	±	8	
くろがねの弓	24	+10			200000000000000000000000000000000000000	800	店トランティア	土	×	7
合わせ弓	32	+ 5				1100	店ビゼルト	土	15	仕掛弓(21000)
銀の弓	48	+15			パウ	2000	店アテネ①	風	12	
古代の弓	72	+20				5000	店死者の国	冷	15	
アルテミスの弓	88	+25		- 12	ワンモア	6000	店アテネ②	光	17	
鋼の弓	100	+ 5				8000	→鍛冶屋作る	±	40	
偉大な弓	104	+20				11000	店サンドリア	聖	3	天使の弓(14000)
天使の弓	108	+30	+30	聖	パウ	14000	宝ポセイドン倉庫	聖	4	
炎の弓	120	+20		炎	バンガー	18000	→鍛冶屋作る	炎	20	メデューサの弓(27000)

名称	装	棄	知	展	攻擊/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
仕掛弓	144	+30				21000	店アトラシア	土	45	
巨人の弓	152	+15	-			24000	宝天界の塔	雷	22	
メデューサの弓	166	+20			デスキス	27000	宝ポセイドン倉庫	炎	21	

●鞭 攻撃力はあまり高くないが、触1列を攻撃できるのが大きな魅力。ザコがたくさん出現するときは使いたい

名称	装	素	知	展	攻擊/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
細いひも	2					40		±	X	鎖の鞭(1500)
麻ひも	5					85	店イマンドラ	±	×	
革の鞭	12					300	店サンタレン	±	×	
いばらの鞭	16				7,000	1120	店ビゼルト	±	X	
鎖の鞭	24					1500	→銀冶屋作る	±	17	鋼の鞭 (18000)
女王の鞭	31	+20				2300	店アテネ①	水	9	
刃の鞭	39					5200	店アテネ(2)	±	34	サメ肌の鞭(8300)
サメ肌の鞭	52			水	Jan San	8300	→鍛冶屋鍛える	水	X	
炎の鞭	60			炎		10500	店サンドリア	炎	18	
大蛇の鞭	75		1.		.00%	14000	店トロイ	雷	20	鋼の鞭 (18000)
鋼の鞭	88					18000	→鍛冶屋鍛える	±	X	
喜びの鞭	108	100		光	HP回復	23000	→鍛冶屋作る	聖	4	

●杖 装備すると、攻撃力だけでなく、乗早さや知性も必ず上昇するのが彼の特徴。魔法を特に使いたい等はこれが便利だ

名称	装	楽	知	展	攻擊/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
旅の杖	5	+ 25	+ 5			60	店イマンドラ	±	X	歩行樹の杖 (120)
歩行樹の杖	11	+ 25	+ 5	100,0	-	120	店サンタレン	土	X	こくたんの杖(250)
こくたんの杖	14	+30	+20		クノ・オール	250	店サンタレン	±	8	
安らぎの杖	22	+30	+10		バウ	700	店スパルタ	風	7	ささやきの杖(12000)
鉛の杖	30	+ 20	+15		デ・ガルダー	1800	店スパルタ	冷	10	
鋼鉄の杖	42	+25	+15		HP分ダメージ	3000	→鍛冶屋作る	±	49	
死者の杖	54	+30	+20		一発で敵を倒す	5000	店死者の国	冷	15	
豪華な杖	66	+30	+20		ビ・ドラクマ	7000	店アテネ②	光	17	ヘルメスの杖 (20000)
ささやきの杖	100	+35	+20	±	敵のMPを吸収	12000	店ポセイドン倉庫	風	21	輝きの杖(17000)
輝きの杖	110	+35	+35		ラクシオン	17,000	→鍛冶屋鍛える	光	×	
ヘルメスの杖	+120	+35	+20	光	バリシオン	20000	→鍛冶屋鍛える	光	X	

●爪 攻撃が命中すれば特殊効果があらわれるものが多い。ただし、攻撃力はあまり高くないので、あまり実用的ではない

名称_	装	素	知	K	攻撃/使用効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
カギヅメ	7	+ 5				100	店テルマ	±	6	
鉄の爪	16	+ 5				800	店トランティア	±	X	切り裂きの爪(5000)
銀の爪	32	+10			パウ	1100	店テーベ	風	8	
コカトリスの爪	48	+15			敵を毒に侵す	2000	店ペルシア(2)	風	12	
熊の爪	56	+ 5				3000	店ペルシア②	m	15	
切り裂きの爪	72	+15			2回攻撃	5000	店死者の国	±	31	
獅子の爪	88	+15				7500	店アテネ②	雷	17	
クラーケンの爪	120	+10		光		12000	店トロイ	水	20	
グリフォンの爪	136	+30		風	敵を毒に侵す	21000	敵グリフォニア	±	×	
ケルベロスの爪	146	+25		±	散静止/デスキス	26000	店アトラシア	±	×	

●錯 防御のかなめとなる重要な装備。素早さの低下はあまり気にしないで、防御力のアップするものからつけていこう

名 称	装	素	知	使用効果/特殊効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
ボロぎれの服	1		- 5		12	宝秘密の施設	±	×	
布の服	2				40	店イマンドラ	±	×	
革の鎧	3				80	店イマンドラ	±	X	
鎖かたびら	4	- 5			120	店イマンドラ	±	6	
うろこの鎧	6				280	店トランティア	水	5	
銅の胸あて	7	- 5		SPERIOR AND	450	店サンタレン	冷	4	
鉄の鎧	8	-10			800	店トランティア	±	11	スパルタの鎧(1800)
踊り子の服	9	+ 5	****		10000		風	X	
銀の鎧	10			バウ	1100	店テーベ	風	8	安らぎの鎧(16000)
ファラオの鎧	11			ダクー	1500	→銀冶屋作る	光	9	冥府の鎧(5000)
スパルタの鎧	12	- 5			1800	店スパルタ	±	×	
獅子の毛皮	13				1900	宝スパルタの地下	雷	×	
英雄の鎧	15				2000	店アテネ①	聖	2	
熱風の鐘	17	- 5		リ・オーラ	3000	店ペルシア	炎	14	漆黒の鎧(20000)
冥府の鎧	21	- 5			5000	店死者の国	冷	15	アテナの錐(7000)
アテナの鎧	24			イント	7000	店アテネ②	光	17	豪華な鎧(10000)
豪華な鎧	30	- 5			10000	店サンドリア	光	18	
安らぎの鎧	35				16000	店トロイ	風	20	
トゲトゲの鎧	33	-10			4000	→鍜冶屋作る	冷	25	
漆黒の鎧	47	- 5			20000	店アトラシア	炎	22	炎の鎧 (25000)
炎の鎧	53	- 5			25000	→錆びた鎧磨き	炎	22	
ハデスの鎧	57	- 5		モルフィー	30000	敵ネオコレクター	冷	×	,
ゼウスの鎧	65	- 5		スピム	非売品	????????	雷	X	
錆びた鎧	20	- 5			10	敵ゴーラム	水	×	

●兜 盾よりもまずこちらを使先すべき。遠びの兜を入手できれば、それを鍛えて様みの兜を作れるのも薄しい。業早さは下がらない

名 称	装	栗	知	使用効果/特殊効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
遊びの兜	1		+ 5		30		光	X	見習いの兜 (520)
革の帽子	2				60	店イマンドラ	±	×	N att
革の兜	3				110	店サンタレン	±	X	
ヘルメスの帽子	5		+20	スピム	220	宝テルマの森	光	X	1250
見習いの兜	6		+10		520	→鍛冶屋鍛える	光	X	訓練の兜 (2810)
戦士の兜	7			1	800	店ビゼルト	=	6	1377/200
真実の仮面	8				1800	→錆びた兜磨き	±	13	
訓練の兜	10		+15	1 1 1 1 1	2810	→鍛冶屋鍛える	光	X	達人の兜 (12000)
ターバン	12				3000	店ペルシア	±	×	豪華な兜 (20000)
スパルタの兜	13				4300	店スパルタ	炎	×	アテナの兜(8000)
豪華な兜	13				20000		光	X	飾り兜(10000)
死者の兜	14		-10		6000	→鍜冶屋作る	冷	16	1,1
アテナの兜	16		+15	イント	8000	店アテネ②	光	17	関無地(15000)
飾り兜	18			7. 7. 1	10000	店サンドリア	光	×	
達人の兜	21		+20		12000	→鍛冶屋鍛える	光	×	極みの兜(20000)
間黒兜	22		-20	デフォール	15000	店アトラシア	水	22	
極みの兜	24		+25		20000	→鍛冶屋鍛える	光	×	
ゼウスの兜	28		+25	イント	非売品	????????	66	×	
錆びた兜	7				10	敵こくらん	水	×	

●盾 ほとんどの盾は装備すると素早さが低下してしまう。10以上低下してしまう場合防御力にあまり大きな変化がなければ見送ろう

名称	装	楽	知	使用効果/特殊効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金
木の盾	2	- 5			60	店イマンドラ	土	×	
こくたんの盾	3	- 5		4 1	100	店サンタレン	±	X	47.7
青銅の盾	6	-10			250	店サンタレン	冷	×	
鉄の盾	7	- 10			800	店ビゼルト	土	11	スパルタの盾(1800)
銀の盾	10	- 5		パウ	1100	店テーベ	風	8	風の盾(11000)
ファラオの盾	11	- 5		ダクー	1500	宝ピラミッド	光	×	英雄の盾 (2000)
スパルタの盾	12	- 5			1800	店スパルタ	土	20	
英雄の盾	15	- 5			2000	店アテネ①	光	12	アテナの盾(8000)
灼熱の盾	17	- 5			3000	店ペルシア	炎	14	炎の盾(17000)
冥府の盾	22	-10			5000	店死者の国	光	15	100
笑う盾	25	- 5		トレロ	7000	→鍛冶屋作る	水	16	サンゴの盾 (21500)
アテナの盾	27			19,277	8000	店アテネ②	光	17	
風の盾	31	+ 5		ジェイク	11000	店サンドリア②	風	18	
理力の盾	35	- 5	+10	エムトール	15000	宝ポセイドン倉庫	聖	4	鏡の盾 (27000)
炎の盾	40	-10			17000	→錆びた盾磨き	炎	21	
きらめきの盾	44	-10			100		聖	×	
サンゴの盾	45	-15			21500	店アトラシア	水	×	関無の盾 (22000)
間黒の盾	45	-20			22000	店アトラシア	水	×	
鏡の盾	47	-15		バリシード	27000	宝天界の塔	聖	×	
ハデスの盾	56	- 15		メガロ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	30000		冷	×	- TT'T 2
ゼウスの盾	64			イルフィー	非売品	????????	雷	×	
錆びた盾	6	- 5	- 5		10	敵キメラガロス	水	×	

●マント 装備しても、さほど防衛力がアップするわけではない。薬価な装備をすればするほど重くなるので乗早さを上げる点が重要

名称	装	素	知	使用効果/特殊効果	値段	販売店/敵/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
マント	1	+10			60	店イマンドラ	風	X	
革のマント	3	+10			250	店サンタレン	風	×	
安らぎのマント	4	+15			750	宝大岸壁	水	X	
絹のマント	5				1100	店ビゼルト	光	×	
英雄のマント	7	+20			2000	店アテネ①	雷	×	
王様のマント	13	+20		イント	2500	宝別荘の地下	光	×	
アテナのマント	13	+20		イント	6500	店カザール	聖	×	
風のマント	16	+30		スピム	10000	店サンドリア②	風	×	
鋼のマント	20	+ 5			18000		土	X	

●指輪 装備しても、防御力はまったくあがらない。指輪ごとに両性のある属性があり、その攻撃に対しては無敵に近いパリアとなる

名称	装	知	展	使用効果/特殊効果	値段	販売店/散/宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
祝いの指輪		+10		ある属性の魔法を防御	非売品	宝タルタロス地下	10	×	
神々の指輪		+20		ある属性の魔法を防御	非売品		聖	X	6
幸運の指輪		+5	雷	ある属性の魔法を防御	非売品	宝悲しみの山	雷	×	
鍛冶屋の指輪		+ 5	炎	ある属性の魔法を訪御	非売品		炎	X	
サンゴの指輪		+ 5	光	ある属性の魔法を防御	非売品	宝アスタル	水	×	
間の指輪	-	+ 5	光	ある属性の魔法を防御	非売品	宝大岸壁	冷	×	

DATAV アイテムデータ

アイテム名	通常	戦闘	材料	効果,	MR	イマ	テル	サン	トラ	ピゼ	7	7	72	カザ	ベル	冥界	10	アト
青いネクタル	0			MPを少し回復する	555									0			0	ī
赤いネクタル	0	0	炎	健康状態にする (マヒ、毒など全ての状態)	55									O			O	î
雨乞いの枝	×		*		66	т	Н	т			0	0	0		0		~	-
アルゴーの手紙			土	アルゴーから子孫に宛てた手紙	非売品			-		Н	ř	×	×	-	\sim		-	
命のろうそく			炎	一撃で敵を倒す。敵1体	3600	-	-				-	0		0	-	0		-
			水		5000	н	-	-		-	-	O	-	\vee		\leq	\vee	-
祈りの竪琴						-	-			-	-	U	-	-	_	-	-	C
海の呼び声				海中を自由に動ける道具	非壳品	_	-	-		_	-	_	-				_	-
エピファーの手紙	Q		水	エピファーからの秘密の手紙	非売品													ш
王様の手紙	0		炎	アールモアからディアリに宛てられた手紙	非売品	_				_	_		_					_
オリハルコン層	×		光		非売品													
回復楽	0		土			10	10	0	0		0		0					
隠し財宝	X	×	冷	目が眩むような高価な宝石	40000													
神々の眼	0	×	垩	全体マップを自由に呼び出せる	非禿品													
気付け薬	X	0	水	気絶した者をHP1のみ回復して戦闘可能に	615	Г			0	0			0					
網のたづな	0	×	聖	天駆けるペガサスを呼び出すときに使用する	非壳品													П
許可证	×	×	風	ときどき必要になる	非壳品								1					
金の音叉			光	混乱した者を正気に戻す	35													Т
金のネクタル			聖		1255		-							0	-	0	0	0
金木犀	10			魔物を連ざける	400	-	-			-	0		-	V	-	0	V	ř
	10	×			10	١,	Ц,	5/	_	~		/	m 20		-		_	-
舗びのかたまり															1	524	100	_
サンゴの石			水		200	1	77	「ック	7 虫,	. 7	カン	15	イア	考)	-	_	_	_
四角い種				埋めると何かか管つ種。各地の種理畑で使う	200		┡			L	0				Q		_	ш
白いネクタル				HPを満タンにする	355	1_					0		0		0		0	_
神秘石	×	×	聖	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	1000	1	アサ	テック	史	. 7	スス	1 1	ーン	等)				
神話事典	10	×	孤	神々に関する詳細な資料	非壳品													
スカラベ	0	×	土	洞窟、ダンジョンで使うとそこから脱出	65				0		0		0					
ゼウスの涙	×	×	光	大爆発で岩をも砕く	非亦品												_	ī
聖なるしずく・	10	×		全員の呪いを解く	200				100		0							ī
説明書	×		水		非壳品	-					-						-	ī
大地の石			氷		45	1	74	973	у ф	-	-	77	120	-		_	-	-
太陽石	×		光		200			Ford						_				-
	6		凡		1000	-	/ /	77	T.	-	_	^	97/		_		-	
竪琴	10					H				-				Ö			-	-
旅の翼	10		風		50	-	0	-	0	U	0	_	-	0	_	\rightarrow	-	_
知識のカンテラ				魔法が良く効くようにする	200	L	L.				L	_	0				0	ш
海消し草	0		土			10	10	0	0	0	0	_	-		0	-	_	_
どこかの鍵			聖	とても質弱なカギ	非売品								_					ш
トゲトゲの種	×	×	450	埋めると何かか背つ種。各地の種理性で使う	300						0				0			
二七許可証	×	×	冷	本物そっくりのニセ許可証	非壳品	Γ.						-						
人参	×	0	水	マヒ状態を直す	8	10												П
ネバネバの種	×	×	水	埋めると何かが育つ種。各地の種準備で使う	400										0			П
33	×		風		非亦品													П
日照りの鍵	×			天気を晴にする	66	-	-					0	0		0			
氷石			永		200	1	7	-57	,	2 4	K.				2		-	-
風神像		ô			2400	-	-	//		40		-	74				-	0
						١,	_			_	٠,	Ļ		-	Ų,	V	_	S
風石			風		200	1		-07	٠.	17	12	t	79)	_		_	_
衛前流			光		120		0	0										ш
ブラトンの日紀	0		土		非売品													
ベルシアの鍵	×	×	冷		非売品													ű
ヘルメスの靴	×	×	16	高いところから飛び降りられる靴	非壳品													
宝石	×	×	冷	高価で売れる宝石	800													
炎の石	×		交		200	1	テス	2	-	7.	7:	1	クモ	ラ等	(3	_	_	_
ほばしらのたま	×	0	主	土の力で他にダメージ。融全体	8000	-				ì		Ó				0		C
	10		炎		非売品			Н		Н		-		н	0	\sim	-	ñ
魔物図鑑 丸い種	2			型めると何かか質つ種。各地の種型質で使う	100						0			н	0			i
				標を作るための材料。テルマの森で標を作る	100						2				2		-	Ĥ
丸太棒																		-
冥土の土産	×			炎で触を焼き尽くす。融全体	4000											V		Ç
実府の花	10	×	風	魔物をおびき寄せる	10											0		1
目覚めの花	×			眠った者を起こす	40		10	0										
メデューサの首	×	×	土		非売品													
薬草	10		土	HPを少し回復		0	0				0				0			
夜のとばり	×	0		魔法が効かないようにする	200										0		0	Ť
雷神像	×			敵に雷を落とす形像。敵全体	21000											0		0
雷武石				アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	200	1	3-	-5:		スマ	_	7 11	スタ	ル等		~	_	2

「ぜんぶ好き」

作詞・作曲/プラトンの息子

雪は白い 白いはひつじ 雪はきれい きれいはママ 雪はすっごく 冷たいけれど ひつじもママも あったかい ボクは ボクは ぜんぶ 好き





←物語には、始めがあれば終わりもま たある。9000年に至る遺命はここでひ とつの終結の形を見る。だが、世界中 にふりまかれた災いの種はまだ尽きて はいない。誰かが戦わなければ……

ヘラクレスの栄光Ⅳ~神々の贈り物~のすべて

イラスト……田口順子

制作スタッフ……塩田信之/津田規夫/青木一機/保坂和広

デザイン……塚越勇(遊デザイン室)

発行……1994年11月10日 発行人…………菲見清一

発行所……株宝鳥社

東京都千代田区藝町5-5-5

営業部 03(3234)4621 編集部 03(3239)0237

振替=00170-1-170829 株宝島社

印刷製本……東京書籍印刷株式会社

禁·無抵転載 © 1994 TAKARAJIMA. CORPORATION PRINTED IN JAPAN 乱丁・落丁は二面倒ですかり社メール室まで二送付ください。 送料は小社負担でお取り替えします。 ISBN4-7966-0856-7

© 1994 DATA EAST CORPORATION

スーパーファミコンは任天堂の商標です



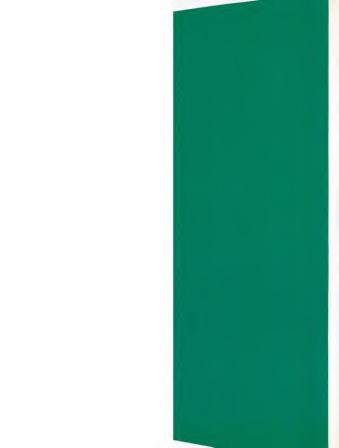


ストーリー順にマップ付き詳細攻略後のアトランティスの滅亡から、9千年アトランティスの滅亡から、9千年

アールモア先生が 言ってただる? 『オルたちは かぎられた 時間を いっしょうけんめい 生きなくちゃならないんだ。



める為に必要な情報を完璧に網羅!に魔物データを完全リスト。全部集すべての武器防具アイテム類、さら



ISBN4-7966-0856-7 C2076 P980E

定価980円(本体951円)









ストーリー順にマップ付き詳細攻略 後のアトランティスに帰るまでを、 アトランティスの滅亡から、



¢6 + 26	899100
END TO CERSONAL	30000
ラン 見いはらのつろう	20000
かめる せんしのオノ	20000
金が大の物を	50000
9-E- 05LU2 223118	
95hu 182⊁17	
V03 89F03 33€+58	a

に魔物データを完全リスト。全部集 める為に必要な情報を完璧に網探